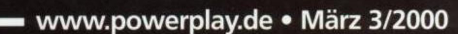
PC-SPIELE für Kenner, Könner & Gewinner





CD INSIDE!



Star Trek: Voyager – Elite Force
Final Fantasy VIII
Team Alligator

Sudden Strike

Panzerschlachten wie im Bilderbuch

Online

Tribes 2
Open Beta: Allegiance

Online-News

Die besten Grafikchips 2000

...nisch

...back der *Little Computer People*: The Sims simuliert das häusliche Leben im PC.

...igstens in Imperium Galactica 2 sind wir *superior*.

Magisch


Ein Schwertkämpfer, ein Beschwörer und ein Zauberer im Rollenspiel-Fieber: Nox lockt.

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

DM 7,90 S 62,00 Sfr 7,90 Lfr 190,00

4 391054 207900 03

S 62,–/sfr 7,90
lfr 190,–/hfl 9,95
bfr 190,–/Lit 11.000
Pta 900,–
DM 7,90

30 SEITEN TIPS & TRICKS

„INDY IST DIE BESSERE ..."

REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000



GAMESMANIA **8.5** VON 10 PUNKTEN



PC JOKER **85%**



PC PLAYER **85%**

INDIANA JONES™

und der TURM VON BABEL™

indy.lucasarts.com • www.thq.de

Lösungsbuch von **Prima** (Deutschland) erhältlich.

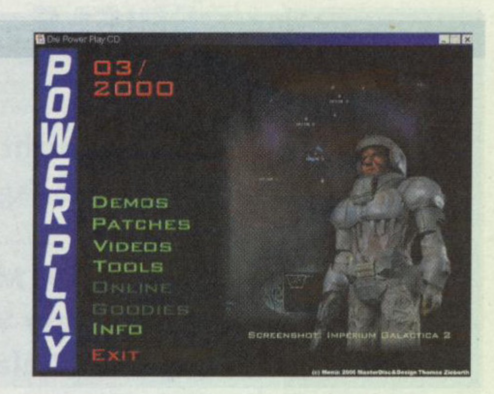
INHALT

3/2000

POWER PLAY

CD INSIDE





SPECIAL FEATURES

XXL-TEST



INHALT

POWERPLAY

SPIELE

Test.inf

Beta.bat







3/2000







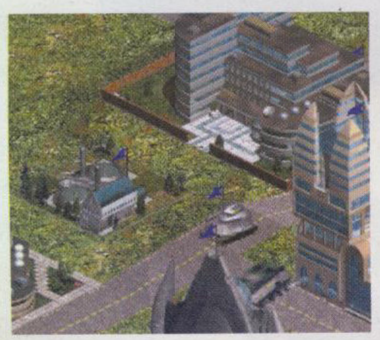
POWER PLAY

News

NEUAUFLAGE

Enemy Nations

Jedes Spiel beginnt mit der Landung auf einem unerforschten Planeten



Basen bauen und Panzerproduzieren, wie in der guten alten (Echt-)Zeit

Na, wer erinnert sich noch an Enemy Nations? Kaum jemand, und das ist relativ schade, weil es sich dabei um ein feines Echtzeitstrategiespiel handelte. Vor drei Jahren erstmals veröffentlicht, ging es im Vertriebswirrwarr völlig unter und landete dann ziemlich schnell als Dreingabe auf Heft-CDs. Das ausgewachsene (und ausgeschlafene) Strategical läßt Euch auf zufallsgenerierten Planeten nach Ressourcen forschen und mit der eigenen Ökonomie ringen, um dann in klassischen Gefechten zu enden. Wer Interesse an einem solchen Spiel ohne viel Schnickes hat, kann es jetzt Dank Wiederveröffentlichung durch die Entwickler via Internet unter www.enemynations.com ordern. *fe*

Info

Name: Enemy Nations
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Windward Studios
Erscheinen geplant: erhältlich







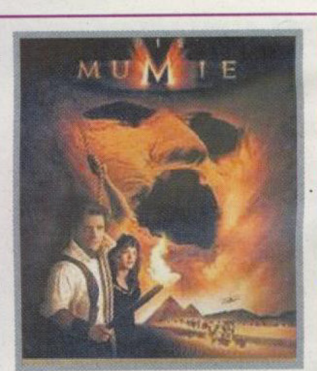


Streifendienst

Noch sind die Nächte lang und bieten genug Zeit für Spiel und Spaß. Zum Beispiel für digitale Filme, die im PC oder am Fernsehapparat beinahe Kinoatmosphäre aufkommen lassen, ordentliche Surrondboxen vorausgesetzt. DVD-Filme liegen momentan voll im Trend, so daß wir uns über etliche Neuerscheinungen freuen dürfen – zumal auch interessante ältere Filme gerade den Weg ins digitale Zeitalter finden. In unserem kleinen "Streifen-zug" voller sehenswerter DVD-Titel dürfte jeder fündig werden. rm

Die Mumie

Die ägyptischen Hohepriester waren nicht immer ohne Fehl und Tadel. In diesem Film vergeht sich Imhotep an der Frau des Pharaos – und wird dafür mitsamt seiner Gefolgschaft lebendig begraben. Ein besonders schwerer Fluch soll dafür sorgen, daß niemand diese Mumie jemals wieder ausgräbt: Die schlimmsten Plagen des Altertums sollen im Falle des Falles über Ägypten hereinbrechen. Und der Fall tritt Anfang des 20. Jahrhunderts ein, als englische wie amerikanische Abenteurer Imhotep ausbuddeln. Prompt wird die Mumie sehr lebendig und tobt mit einer Flut von Special Effects durch Kairo und Umgebung. Ein sehr gelungenes Remake des Horrorklassikers von 1932.



- ***Genre:*** *Abenteuer*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1 Surround*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *Kinotrailer, Making of, Regiekommentar, Cutouts, Hist. Fakten, Filmografie usw.*

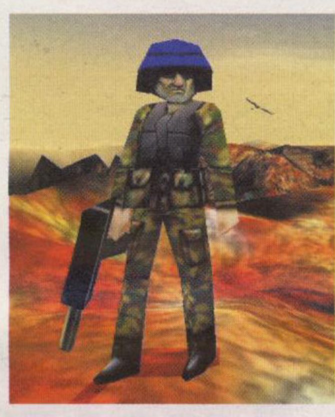
ABTEILUNG HIMMELFAHRTSKOMMANDO

PeaceMakers

Wenn's irgendwo auf der Welt brennt, dann mußte bisher die UNO ran und Friedenstruppen schicken. Manchmal hat's auch die NATO erledigt, doch in Zukunft werden wir die PeaceMakers von Ubi-Soft beauftragen können – denn nach Herstellerangaben sollen die Jungs über eine revolutionäre KI verfügen. Interessant ist zudem, daß erstmals auch die Rolle der Medien in ein Kriegsspiel einbezogen wird, weshalb der Spieler nicht umhinkommen wird, auch auf politische "Siege" zu achten. *jn*

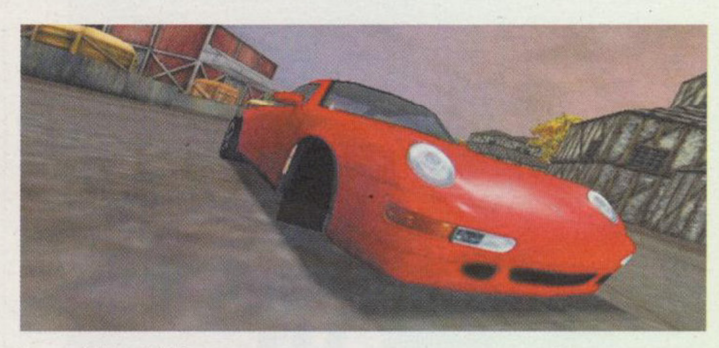


Name: PeaceMakers
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Mathematiques Appliquees/Ubi-Soft
Erscheinen geplant: Ende 2000





Diese „Camper"-Idylle trügt



Ist er nicht schön?

PORSCHE TOTAL

Need for Speed 5

Da werden sich die Stuttgarter Nobelboliden-Hersteller aber freuen. EA wird sich im nächsten Kapitel der beliebten „Need for Speed"-Reihe exklusiv auf die Flitzer dieser Firma konzentrieren. Ungefähr 80 verschiedene Modelle aus der Historie des Traditionshauses Porsche, vom 356er aus dem Jahre 1948 bis zum aktuellen 996 Turbo, dürfen von Euch über den virtuellen Asphalt geprügelt werden. Im wesentlichen ein direkter Nachfolger des vierten Teils – unter Einbeziehung der bekannten Features – soll es zusätzliche Spielmodi („Karriere") geben, die Punkte für bestimmte Manöver wie z.B. eine 360-Grad-Kurve oder den eleganten Umgang mit den fahrenden Gesetzeshütern verteilen. Das erinnert uns doch recht stark an Driver, das mit solchen Tricks und Schwüngen vordere Plätze in der Kritiker- und Publikumsgunst erringen konnte. *fe*

Info

Name: Need for Speed 5
Genre: Rennspiel
Hersteller: EA
Erscheinen geplant: Mitte 2000

Buena Vista Social Club

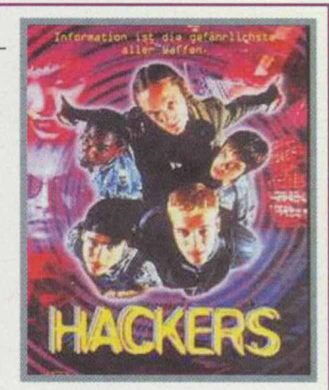
Ein Dokumentarfilm im Kuba des Jahres 1998? Das geht, sofern es sich nicht um politische Inhalte handelt. Es dreht sich statt dessen um die Musik, welche alle Kubaner, auch Exilanten, miteinander verbindet. In Havanna nahm der bekannte US-Komponist und -Gitarrist Ry Cooder ("You got the Rhythm") gemeinsam mit den berühmtesten Musiklegenden Kubas sein Album "BUENA VISTA SOCIAL CLUB" auf. Seinem Freund, dem deutschen Regisseur Wim Wenders, erzählte er von dieser beeindruckenden Erfahrung. Der Berliner setzte sich prompt mit einem kleinen Team auf die Fährte und filmte die noch lebenden Legenden bei ihrer musikalischen Arbeit. Nebenbei fing er auch die Atmosphäre Havannas ein.



- ***Genre:*** *Dokumentarfilm*
- ***Audio:*** *PCM 2.0 (unkomprimiert)*
- ***Sprache:*** *Spanisch mit dt. Untertiteln (nicht ausblendbar)*
- ***Specials:*** *2 Musikvideos, Darsteller-Vitae*

Hackers

Der deutsche Hacker-Thriller hieß "23", die US-Variante heißt "Hackers", basiert aber eher auf einer fiktiven Story: Drei Highschool-Kids surfen durch das Internet und treiben ihre mehr oder weniger harmlosen Späße in der Cyberworld. Richtige Hacker, die militärische Geheimnisse ausspähen, sind sie nicht. Trotzdem kriegen sie mächtig Ärger, denn das kriminelle Computergenie "The Plague" mißbraucht das ahnungslose Trio als Blitzableiter und führt das FBI auf deren Fährte. Wie immer müssen die Filmhelden der Polizei entkommen und zugleich den Verbrecher überführen...



- ***Genre:*** *Thriller*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1 Surround*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *Kinotrailer, Begleitheftchen*

→

LEGEND OF SIMQUAKE BROS.?

Knights


Jedes der Gebäude wird eine spezielle Funktion besitzen

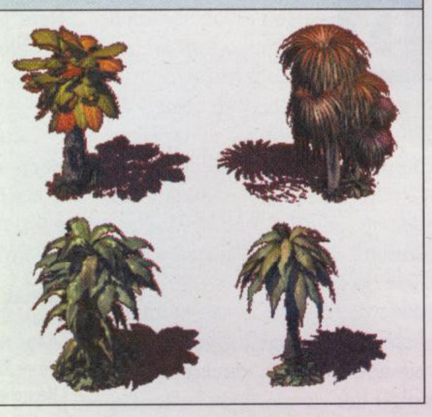

Das Duell ist nur eine der Arten, wie Ihr Eure Gegner bekämpft.

Was erhält man, wenn man einen 3D-Shooter wie Quake, ein Jump'n'Run wie Mario 64 und ein Action-Rollenspiel wie Legend of Zelda zusammen mit einer Prise Aufbaustrategie à la SimCity kombiniert und alles gründlich schüttelt? Die niederländischen Newcomer Digital Infinity wollen genau dies herausfinden. Als Hintergrund dient ein abgedrehtes Märchenreich, dessen Thronfolger sich erst in einer turnierartigen Prüfung beweisen muß. Dazu tritt er, ein (mehr oder weniger) edler Ritter, in einem Deathmatch gegen einige andere Thronanwärter an. Anstatt aber einfach die anderen Spieler zu verdreschen, erhaltet Ihr dazu noch einige simple Missionen, um deren Erfüllung Ihr mit Euren Gegnern wettstreitet. Um Euch das Ganze noch zu erschweren, versucht gerade eine übelgelaunte Horde Orks Euer Königreich in spe zu verwüsten, was Ihr natürlich verhindern solltet. Das Reich selbst präsentiert sich als dynamische, plattformlastige Anordnung von einigen Fantasy-Gebäuden und ist gespickt mit Fallen, Katapulten und ähnlichem. An dieser Stelle kommt denn auch das SimCity-Element hinzu, kann jeder Spieler doch per Editor sein eigenes Märchenland schaffen und dann im Internet zu dessen Eroberung aufrufen. *luc*

Info
Name: Knights
Genre: Action
Hersteller: Project Two
Erscheinen geplant: Sommer 2000

Sid Meiers Dino-Game

Die Entscheidung zwischen rundenbasiert und Echtzeit ist noch nicht gefallen. Derzeit arbeitet Firaxis mit zwei unterschiedlichen Prototypen – und macht sich Gedanken darüber, ob das Gameplay auf einer frei bespielbaren Welt gründen oder eher in Missionen unterteilt werden sollte. *jn*



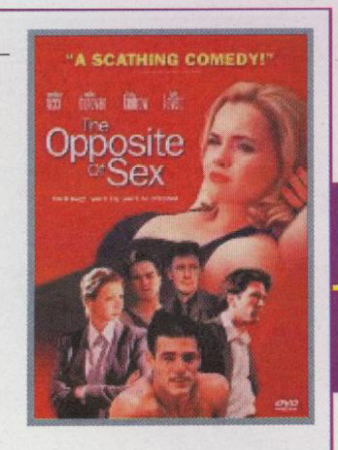
TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

Amiga lebt

Nach einer äußerst wechselvollen Geschichte und einem zu erwartenden Ende des Traditionsnamens könnte zu guter Letzt doch noch ein Happy End ins Haus stehen: Der Markenname Amiga und die damit verbundenen Lizenzen wurden von Gateway an eine winzige kalifornische Firma namens Amino Corp., die von ehemaligen Gateway-Mitarbeitern gegründet wurde, verkauft. Die neuen Besitzer kündigten auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas an, sie würden in Kürze neue Amigas mit dem aktuellsten Betriebssystem 3.5 produzieren. Unklar ist noch die Hardwareplattform. *fe*

The Opposite of Sex

Dedee ist 16 und hat Streß mit ihrer Mutter. Also geht sie stiften und landet bei ihrem schwulen Stiefbruder Bill. Die minderjährige "Problemzone" stiehlt erst Geld, spannt Bill einen Liebhaber aus, läßt sich von einem anderen schwängern und steigert das ganze Chaos zu einem Skandal, der Bill ruinieren könnte. Doch die unerschütterliche Güte des schwulen Lehrers zähmt schließlich jeden Konflikt...



- ***Genre:*** *Komödie*
- ***Audio:*** *Dolby AC3 5.1*
- ***Sprache:*** *englisch*
- ***Specials:*** *—*

Die Musterknaben

Wer die TV-Serie kennt, weiß, daß Docker und Dretzke alles andere als Musterknaben sind. Die beiden durchgeknallten Kölner Polizisten bekämpfen das Verbrechen mit allem, was ihnen gerade einfällt oder unter die Hände kommt. Gleich zwei Folgen dieser Anti-Helden finden sich auf der DVD:
Bei "Dumm wie Brot" müssen sie einen Drogenhändler nebst Fahndern überführen. In "Phil Collins im Puff" will eine Sensationreporterin den Megastar eben dort erwischen. Gemeinsam mit unserem DD-Duo versinkt alles im Chaos...



- ***Genre:*** *Krimi*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1 Surround*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *Musikvideo, Making of, Interview, Biographien*

FLUGHAFEN MANAGER

Airport Inc.



Puh, der Regen hat gerade rechtzeitig aufgehört, daß die Leute trockenen Hauptes aussteigen können!

Flughafen- oder Fluglinien-Simulationen gab es in all den Jahren doch schon ein paar – entweder solche mit eher spielerischem Charakter (wie z.B. "Airline Tycoon") oder solche mit vielen Zahlen und Tabellen. "Flughafen Manager" verfolgt einen anderen Ansatz: zwar seriös, aber mit kompletter 3D-Ansicht sozusagen griffiger und nicht so trocken. Nichtsdestotrotz oder sogar gerade deswegen, dürfte sich das Game zu einem echten Tüftelmonster entwickeln. Man kann und muß jede einzelne Betonplatte selber legen, jeden Duty-Free-Shop einrichten und ständig Verträge über neue Landerechte aushandeln. Mehr dazu erwarten wir nächsten Monat zum Test. *jn*



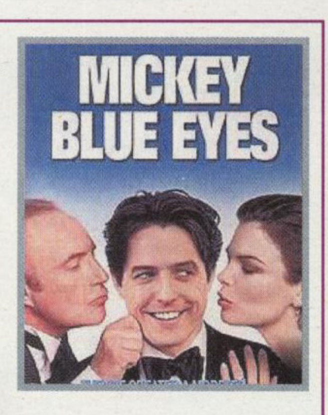
Mächtig Betrieb in Kiew...

Info

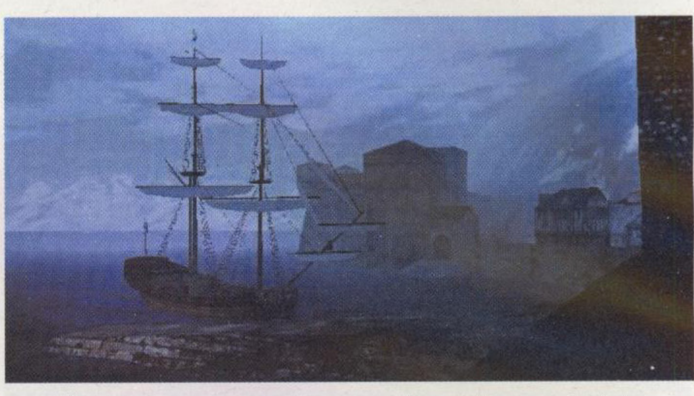
Name: Flughafen Manager
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Krisalis/Take 2
Erscheinen geplant: Frühjahr 2000

Mickey Blue Eyes

Endlich trifft Auktionator Michael Felgate (alias Hugh Grant) die Dame seines Herzens. Aber Gina (Jeanne Tripplehorn) hat ein Problem: Ihr Vater Frank Vitale (James Caan) ist ein Mafioso, der ihre bisherigen Boyfriends noch immer korrumpiert hat. Als Michael ihr einen Heiratsantrag macht, kommt es wie es kommen muß: Gina flüchtet und Frank verwickelt den smarten Auktionator in unsaubere Machenschaften. Aus dem unfreiwilligen Nachwuchs-Mafioso wird "Mickey Blue Eyes", der sich mit herzerfrischender Unschuld immer weiter in das Dickicht der ehrenwerten Familie verstrickt.



- ***Genre:*** *Komödie*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1 Surround*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *Kinotrailer, Regiekommentar, Biographien*


Verschlafene Piratennester gewähren gesuchten Freibeutern Zuflucht.

MASTBRUCH & KLABAUTERMANN!

Sea Dogs

An den Erfolg des Klassikers Pirates! anzuknüpfen, haben schon viele versucht - bisher vergeblich. Abhilfe verspricht uns jetzt das russische Entwicklerhaus Akella, das sich bisher mit Multimedia-Enzyklopädien wie „World of Beer" einen Namen gemacht hat. Daß sich die guten Leute auch mit Rum auskennen, scheinen sie mit den ersten Screenshots zu beweisen. Sea Dogs will sich das simple, aber geniale Spielprinzip von Sid Meiers Frühwerk – eine Mischung aus Action, Handel und einer Prise Rollenspiel – zu Grunde legen und es in alle Richtungen weiterentwickeln, ohne daß dabei aber die Magie von Pirates! verloren geht. In zeitgemäßem 3D-Gewand wird der Spieler in der Rolle eines jungen Freibeuters einer der historischen Seefahrernationen anno 1625 sein Schiff durch ein Archipel irgendwo im Atlantik steuern. Durch Handel, Piraterie oder Erfüllung von Missionen gewinnt er langsam an Stellung, Ruf, Erfahrung und Gold, mit dem Ziel, das Archipel für sein Land zu gewinnen. Dabei verändert sich die politische und ökonomische Situation auf den Inseln dynamisch. Der Atmosphäre zuliebe bereichert eine kleine, aber feine Prise Seeräuber-Fantasy die Spielwelt. Besonderen Wert haben die Entwickler auf realistische Seeschlachten gelegt. Ob man das alte Konzept wirklich erfolgreich erweitern und in ein 3D-Gewand stecken kann, ohne dass der Spielspaß auf der Strecke bleibt, dürften wir ab August selbst herausfinden. Zusätzlich zu einem normalen Mehrspielermodus will Akella übrigens etwa ein halbes Jahr später eine komplette Online-Welt dazu nachliefern. luc



Angeschlagen schleppt sich Euer Flaggschiff in den heimischen Hafen zurück.

Info
Name: Sea Dogs
Genre: Adventure
Hersteller: Bethesda
Erscheinen geplant: Sommer 2000

Cinemaware lebt!

Ende der 80er machte Cinemaware als die Company Furore, von der die grafisch fortgeschrittensten Spiele stammten – man denke nur an "It Came From the Desert", eine Umsetzung des Themas von Cormans "Formicula". Gerade dieser Zug zum Modernen machte der Firma dann aber den Garaus, wurde sie doch von den Kosten der damals brandneuen Videotechnik buchstäblich aufgefressen. Selbst Mirrorsoft, die Cinemaware seinerzeit aufkaufte, wurde noch mit in diesen Strudel hineingerissen. Nun aber ist Cinemaware wieder da und plant zunächst Sequels zu den Firmenklassikern wie z.B. "Defender of the Crown" oder dem schon erwähnten "It Came From the Desert". *jn*

Second Arrival



Anno 1999 hat Kevin Tenney erneut das Arrival-Thema aufgegriffen. Bei der zweiten Ankunft erhält Hauptfigur Jack aus der Hinterlassenschaft seines ermordeten Stiefbruders einen Stapel von Dokumenten. Diese deuten auf eine Verschwörung von außerirdischen Wesen hin. Es bleibt prompt an Jack hängen, unseren blauen Planeten vor dem Untergrang zu bewahren.

- ***Genre:*** *Science Fiction*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1*
- ***Sprache:*** *englisch*
- ***Specials:*** *Regiekommentare*

Assassins – Die Killer



Dieser Actionfilm mit Sylvester Stallone ging im Kino ziemlich unter. Eigentlich ganz zu unrecht, denn im Gespann mit Charmebolzen Antonio Banderas entwickelt sich ein recht hintergründiger Film, der mehr zu bieten hat als nur stumpfsinnige Actionszenen. Alles dreht sich um Stallone als superpräzisem Auftragskiller (Assassin), der eines Tages selbst auf der Abschußliste steht. Antonio Banderas will seinen Platz einnehmen...

- ***Genre:*** *Action*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *–*

LETZTE MELDUNGEN

Arcatera

Anläßlich eines Besuchs bei Westka in Köln konnten wir kurz vor der Veröffentlichung des Spiels noch einen Blick auf "Arcatera" werfen. Dabei ergaben sich einige interessante Einzelheiten: Der Kampf beispielsweise findet in Echtzeit statt, läßt sich aber (ähnlich wie in "Baldur's Gate" bzw. "Planescape: Torment") jederzeit stoppen. Andererseits haben Kämpfe nicht den Stellenwert wie in den meisten anderen RPGs, denn wer will, kann sie bis auf wenige unumgängliche Fälle vermeiden.



Der Spieler sollte sich auch auf Schiffsreisen einstellen



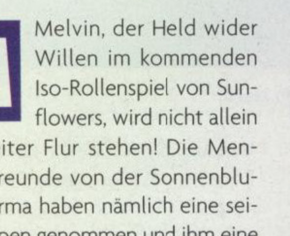
Nein, dieses Spiel handelt NICHT von Nero!

Drei Hauptquests werden durch unzählige Nebenaufgaben ergänzt, in denen es oft nur darum geht, einen bestimmten NPC freundlicher und damit redseliger zu stimmen. Charaktere entwickeln sich zum einen durch die Verwendung besserer Ausrüstungen, aber auch durch Level-Ups. Es gibt ca. zehn unterschiedliche Endsequenzen (je nach Verlauf), die Hersteller taxieren die Dauer eines Durchgangs auf etwa 40 bis 50 Stunden, setzen aber darauf, daß man das Game gerade angesichts der vielen Entwicklungsmöglichkeiten der Story mehrfach durchspielen kann. *jn*

Info
Name: Arcatera
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Westka/Ubi-Soft
Erscheinen geplant: Frühjahr 2000

RIPPERL-TRICK

Techno Mage



Melvin, der Held wider Willen im kommenden Iso-Rollenspiel von Sunflowers, wird nicht allein auf weiter Flur stehen! Die Menschenfreunde von der Sonnenblumen-Firma haben nämlich eine seiner Rippen genommen und ihm eine Gefährtin geschnitzt, auf die er im Laufe des Abenteuers stoßen wird. Talis ist der Name der Holden... *jn*

Na, da spielen wir doch gleich nochmal so gern TechnoMage, oder?

X-COM Alliance





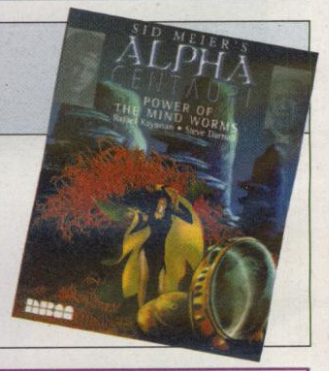






Hier einige aktuelle Screenshots von Microproses Alien-Shooter für X-COM-Freunde

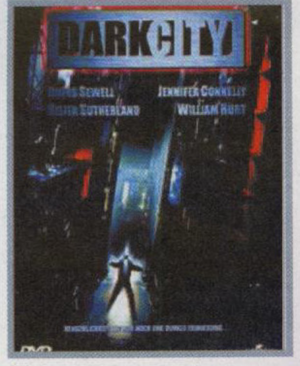
Alpha Centauri: Power of the Mind Worms



Lust auf Alpha-Centauri-Lektüre? Kein Problem, denn jüngst erschien auf 48 Seiten eine sogenannte Graphic Novel mit dem Titel "Power of the Mind Worms" aus der gemeinsamen Feder von Zeichner Rafael Kayanan und Autor Steve Darnell. Das gute Stück ist natürlich in Englisch verfaßt und z.B. bei **www.amazon.com** für ca. 8 Dollar erhältlich. *jn*

Dark City

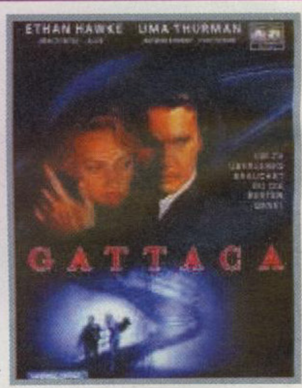
John Murdoch hat ein Problem . Gestern noch verlief sein Leben ganz geregelt, doch heute soll er plötzlich ein Serienmörder sein. Daran kann er sich nun überhaupt nicht erinnern, aber Frauenleichen pflastern seine apokalyptische Flucht vor Polizei, einem nachdenklichen Inspektor, einem zwielichtigen Psychiater und einer Horde merkwürdiger Dunkelmänner, die nachts manchmal auftauchen. Überhaupt nachts: In "Dark City" wird es niemals hell, fällt ihm mit der Zeit auf. Außerdem kann er die Stadt nicht verlassen, auch wenn er sich noch so bemüht. Und dann gibt es diese seltsamen Stunden, in denen die Zeit scheinbar anhält, während sich die Stadt verändert. Murdoch ist einem wirklich dunklen Geheimnis auf der Spur...



- ***Genre:*** *Science Fiction*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *Making of, Interviews, Vorschau-Trailer*

Gattaca

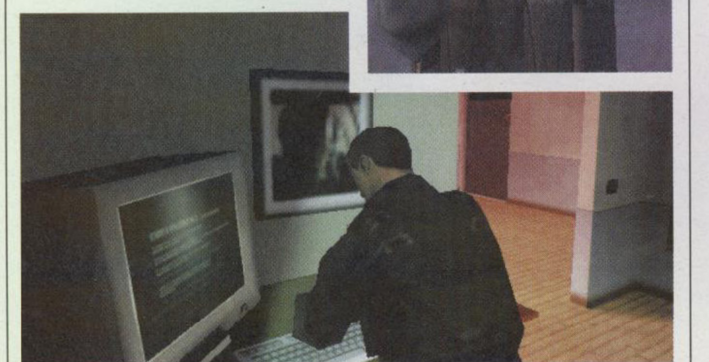
In der Zukunft zählt nur noch Perfektion. Vor allem, wenn es ums Erbgut geht, denn nur die Ideal-Gene bestimmen über die gesellschaftliche Stellung. Vincents Gene sind nicht perfekt, denn seine Eltern hatten kein Geld für eine künstliche Optimierung. Er wurde natürlich geboren und er ist ab und zu krank. Damit hat er keine Chance, zum Beispiel ins Raumfahrtprogramm der Organisation Gattaca aufgenommen zu werden. Damit sein Lebenstraum nicht platzt, nimmt Vincent die Identität eines anderen an und schleicht sich ein. Dann geschieht ein Mord und er muß fürchten, daß seine Tarnung auffliegt...



- ***Genre:*** *Science Fiction*
- ***Audio:*** *Dolby Digital 5.1*
- ***Sprache:*** *deutsch*
- ***Specials:*** *—*

Project IGI

Die Norweger aus den Innerloop Studios planen für die Jahresmitte ein Action-Strategical, für das sie aber bislang noch keine weiteren Informationen rausrücken wollen. Naja, die Screenshots sehen immerhin schon sehr vielversprechend aus... *jn*



Erste Bilder aus Oslo...

UNREAL TOURNAMENT

Expansion

Extra Spaß für Shooterfans: Unreal Tournament, Epic's Ausnahmegame und unser Multiplayerkönig, wird nochmals erweitert. Momentan noch im Betatest, wird es Euch neue Skins, Maps und ein ganz neues Spielelement zu Verfügung stellen. Eine Reihe von "Reliquien" soll nämlich die Palette der Power-Ups wirkungsvoll erweitern. Zum Beispiel bewirkt die Reliquie der Stärke eine Verdopplung der eigenen Waffenwirkung, während die der Verteidigung erlittenen Schaden halbiert. Regeneration baut verlorene Gesundheit wieder auf, Rache dagegen heißt die Reliquie, die nach Eurem Ableben zuerst einen schwebenden Totenschädel, dann eine nukleare Explosion verursacht, ähnlich der Wirkung des Redeemers. Diejenige der Erlösung teleportiert Euch im Augenblick des Todes an einen anderen Ort und füllt die Gesundheit wieder auf, Geschwindigkeit macht Euch 30% schneller. Das alles muß natürlich von Epic erst noch ausbalanciert werden. Und jetzt der große Knall: das alles wird's umsonst geben. *fe*

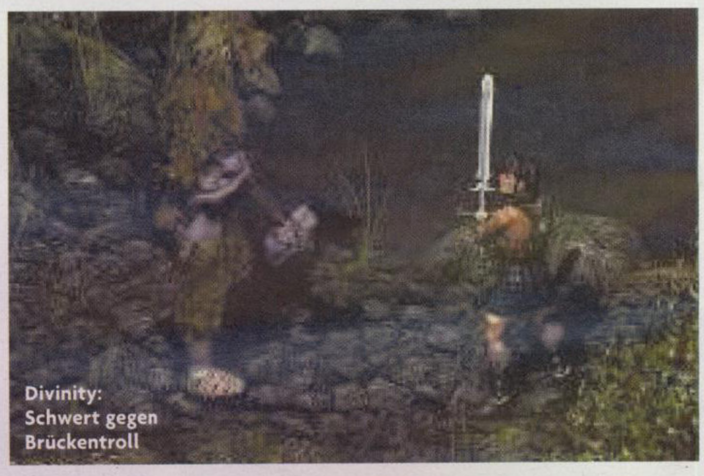
Info
Name: Unreal Tornament Expansion
Genre: Action
Hersteller: Epic
Erscheinen geplant: Sommer 2000

LIRUM, LARUM, LARIAN

Divinity

Nachdem die Entwicklung von "LMK" von den Larian Studios gestoppt wurde (das Game wird derzeit von Attic fertiggestellt), haben sie sich gleich auf ein neues Projekt gestürzt. Es handelt sich hier ebenfalls um ein Rollenspiel, und die Optik ähnelt der von "LMK" nicht unerheblich... *jn*

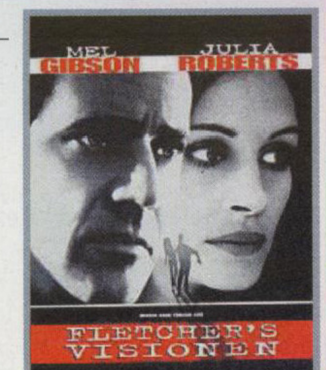
Info
Name: Divinity
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Larian Studios
Erscheinen geplant: 2000



Divinity: Schwert gegen Brückentroll

Fletcher´s Visionen

Verschwörungen sind in – und Jerry Fletcher als Taxifahrer in New York kann ein Lied davon singen. Nein, eigentlich plappert er eher in einer Tour durch. Unfreiwillig erfahren seine Fahrgäste über alle denkbaren und undenkbaren US-Verschwörungen. Doch hat Jerry so unrecht? Schließlich entkommt er nur knapp einem Mordanschlag, nachdem er eine seiner Theorien in einem selbstpublizierten Rundbrief zum besten gab. Die Staatsanwältin Alice Sutton, die sich seiner wortreichen Offenbarungen kaum erwehren kann, steckt plötzlich mitten drin in Jerrys lebensgefährlicher Geschichte. Doch wer ist Jerry?



- **Genre:** *Thriller*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1*
- **Sprache:** *deutsch*
- **Specials:** *Filmtips, Moviespecial*

Das fünfte Element

Das Meisterwerk von Luc Besson: Selten ist ein Science Fiction von Musik, Coreographie, Ausstattung und schauspielerischem Talent derart verwöhnt worden. Gary Oldman brilliert als Bösewicht, Bruce Willis gibt wieder einmal den glaubhaften, actionfesten Underdog, Milla Jovovich verzaubert als überirdisch gutes fünfte Element, und Chris Tucker beweist als Showmaster sein komisches Talent. Hinzu kommt der intergalaktische Soundtrack in Dolby Surround und die abgefahrenen Klamotten von Jean-Paul Gaultier. An dieser DVD kommen SF-Fans kaum vorbei, zumal auch noch die Erde vor dem absolut Bösen des Universums gerettet wird...



- **Genre:** *Science Fiction*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1, Dolby Surround*
- **Sprache:** *deutsch*
- **Specials:** *Making of, Filmtrailer, Interviews, Biographien*

ROBOTS VS. CORPORATIONS

GUNLOK

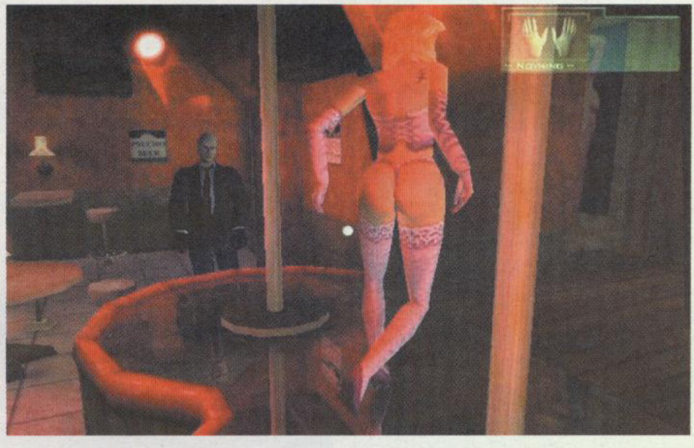


Keile im Kanal

Starship Troopers läßt grüßen

Rebellion, unter anderem verantwortlich für "Aliens vs. Predator", bastelt derzeit an einem Action-RPG, in dem ein Roboter aus und in der Zukunft die Hauptrolle spielt. Als einziger seiner Art entwickelt er Bewußtsein und will nun alle seine Brüder aus den Klauen der mächtigen, automatisierten Corporations befreien. Vier Blechkumpels stehen ihm dabei zur Seite, die eigenhändig aufgerüstet und verbessert werden können. *jn*

Info
Name: GUNLOK
Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Rebellion
Erscheinen geplant: 2000



Ach, dafür wurde Motion Capuring erfunden!

SCHLEICH-SHOOTER

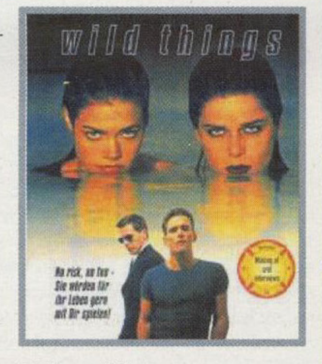
Hitman: Codename 47

Daß Shooter nicht zwangsläufig auf dem Seziertisch der BPjS enden müssen, hat uns u.a. schon Thief – The Dark Project gezeigt. Jetzt wartet Eidos mit der nächsten Überraschung auf. Als Hitman, d.h. als Attentäter, schleicht Ihr Euch den Weg durch Aufträge, an denen sich andere nicht die Finger schmutzig machen wollen. Das Spiel soll sich überwiegend mit Planung und Durchführung der Jobs befassen und weniger mit der Action selbst. Beobachtung und Kombination führen dabei zum Ziel, nicht ein flinker Feuerfinger. Dafür spricht auch die Perspektive: Ihr seht Euch dabei von außen, also in 3rd-Person, und nur in speziellen Situationen wie dem Gebrauch der Snipergun, wechselt Ihr in die 1st-Person-Ansicht. *fe*

Info
Name: GUNLOK
Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Rebellion
Erscheinen geplant: 2000

Wild Things

Kelly stammt aus der Upper-Class - snobistisch, verwöhnt und zugleich Göre. Sie verknallt sich in ihren Lehrer Sam Lombardo und verführt ihn. Als er sie fallen läßt, beschuldigt sie ihn prompt der Vergewaltigung. Die Folge: Er verliert Job und Ansehen. Doch Sam gibt nicht auf und findet in Suzie, einem lasziven Vamp aus dem Wohnwagenpark, eine Entlastungszeugin, die vor Gericht ein bühnenreifes Schauspiel abgibt. Das gemeinsame Ziel: Eine millionenschwere Entschädigung von der Stadt für den voreiligen Rauswurf. Cop Ray Duquette wittert das Komplott und läßt nicht locker...



- **Genre:** *Krimi*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1, Dolby Surround*
- **Sprache:** *deutsch*
- **Specials:** *Making of, Trailer, Biographien*

Jackie Brown

Spätestens seit Pulp Fiction und From Dusk Till Dawn ist Quentin Tarentino eine Kultfigur – vor und hinter der Kamera. 1997 drehte er den Thriller Jacky Brown, wiederum mit Starbesetzung. So gaben sich Robert DeNiro, Samuel L. Jackson, Bridget Fonda, Michael Keaton, Plappermaul Chris Tucker und Pam Grier ein Stelldichein. Die verzwickte Geschichte des Films dreht sich um Schwarzgeld, einen Waffenschmuggler-Ring, einen Verrat und einen cleveren Gegenplan...



- **Genre:** *Thriller*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1*
- **Sprache:** *deutsch*
- **Specials:** *Biographien, Filmographie*

→

REUMÜTIGER AVATAR?

Ultima-Programmierer bricht Schweigen

Wie konnte ein derart ambitioniertes Produkt wie Ultima IX trotz guten Rufes, vielfältiger Innovationen, talentiertem und erfahrenem Entwicklerteam, gesicherter finanzieller Unterstützung, rekordverdächtigen fünf Jahren Entwicklungszeit und nicht zuletzt der lebenden Legende Lord British a.k.a. Richard Garriott zu einem derart zwiespältigen Ergebnis verkommen? Das fragen sich rund um den Globus seit Ende November unzählige enttäuschte Spieler, darunter viele langjährige Fans. Nach Wochen ausweichender Antworten seitens Origin lieferte nun Chefprogrammierer Bill Randolph der aufgebrachten Gemeinde im Internet einen wenig verblümten Einblick in die Probleme während der Entwicklung, gab aber auch seiner eigenen Enttäuschung über das Resultat Ausdruck. So meint er zum angeprangerten Fehlen von realistischen Tagesabläufen der NPCs, ein Feature, das in den Previews versprochen worden war und seit Teil VI ein charakteristisches Element der Ultima-Welten bildete, daß diese fest eingeplant waren, sogar teilweise implementiert wurden (z.B. bei Lord British), aber



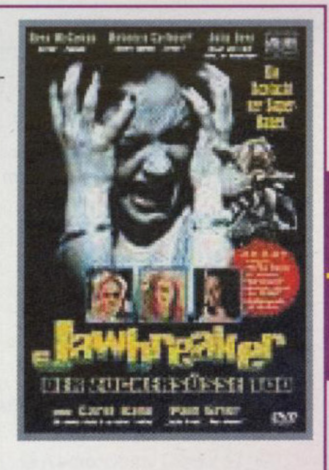
auch nach wochenlanger Arbeit daran nicht richtig funktionierten. Es sei niemals der Plan gewesen, NPCs Tag und Nacht die Strassen wischen zu lassen oder unbeweglich an derselben Stelle stehen zu lassen. Aber jeder Spieler, der nach der Ansprache des Bürgermeisters von Britain den Zuhörern nach Hause gefolgt ist, hat die Probleme gesehen, an denen die Entwickler scheiterten: Die armen Leute bleiben hilflos im Türrahmen hängen! Hätte man das nicht bereinigen können? Ja, meint Randolph, aber dafür hatte das Team nicht mehr genügend Zeit. Warum? Weil das Spiel von EA einen festen, unverschiebbaren Veröffentlichungstermin vorgesetzt bekommen hatte. Dies soll auch der Grund für die schier unzähligen Bugs sein. Zwar versichert Randolph, daß Origin sich nur kleinerer, ungefährlicher Macken des Programms bewußt war, als es veröffentlicht wurde, doch räumt er freimütig ein, daß dem Team viel zu wenig Zeit zur Verfügung stand, um es auf Herz und Nieren zu testen. Trotzdem ist er zutiefst stolz auf sein Produkt, zumindest in der Form, wie es nun nach dem dritten Patch (1.18f) auf einer neuen CD an sämtliche registrierten Käufer versendet werden soll und als deutsche Version auf den Markt kommen wird. Nachlesen könnt Ihr das ganze Statement auf (www.allgaming.com) Ultima Horizons. Schade, daß Origin es versäumt hat, von Anfang an offen und ehrlich gegenüber den Fans und der Öffentlichkeit aufzutreten. Nicht nur der Abschluss der Story sondern auch der Ruf von Origin als Spieleschmiede hätte davon nachhaltig profitiert. *luc*

HoMM III: Shadows of Death

Neben Might & Magic, dem Rollenspiel, Legends, der Online-Welt, und Crusaders, dem Actionspiel, will 3DO auch Fans von Heroes, dem Strategiespiel, nicht leer ausgehen lassen. Darum werkeln die Leute parallel zur Entwicklung von HoMM IV unter dem Titel Shadows of Death noch an einem weiteren Add-On zur dritten Auflage. Ganz den Zeichen der Zeit folgend, bildet der Plot ein Prequel zu den Geschehnissen von HoMM III. Allzu viele Neuerungen darf der Spieler nicht erwarten: Gerade mal ein Dutzend neue mehrteilige Artefakte sowie zwei neue Geländetypen versprechen uns die Entwickler, das Ganze verpackt in sieben neuen Kampagnen und 38 unabhängigen Szenarien. Immerhin wird Shadows of Death auch ohne das Hauptprogramm spielbar sein und dürfte zu einem Budget-Preis erscheinen. Für mehr Innovationen müssen wir uns wohl oder übel noch bis Teil IV gedulden, der wahrscheinlich noch im Herbst erscheinen dürfte und von dem noch nicht viel mehr bekannt ist, als daß wir ihn weder in 3D noch in Echtzeit spielen werden. luc

Jawbreaker – Der zuckersüße Tod

Courtney, Liz, Julie und Marcie sind eine Clique an der Reagan High School. Eigentlich sogar die coolste und begehrteste Clique in der ganzen Stadt. Doch dann gerät ein Geburtstagsscherz außer Kontrolle und Freundin Liz wacht nicht mehr auf. Das verbliebene Trio versucht die Schuld am Unglück zu vertuschen, doch es gibt Mitwisser. Eine bitterböse Teen-Satire mit unerwarteten Wendungen.



- **Genre:** *Thriller*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1*
- **Sprache:** *englisch*
- **Specials:** *Kinotrailer, Musikvideo, Regiekommentar, Filmografie*

Godzilla

Nach langer Pause ist Godzilla wieder da. Französische Atombombentests im Muroroa-Atoll sind daran schuld. Und da sich die Zeiten und die Tricktechnik geändert haben, erwischt es diesmal nicht das Dauerziel Tokio, sondern die riesige Echse hat es wie seinerzeit King Kong auf New York abgesehen. Innerhalb weniger Stunden verwüstet Godzilla effektreich die Millionen-Metropole, während das Militär kaum etwas ausrichten kann. Wie immer kann nur die Weißkittelfraktion helfen - diesmal in Person des Biologen Nick Tatopoulos. Er stellt auch gleich fachkundig fest, daß es sich um ein Weibchen handelt. Prompt hat es bereits Rieseneier in der U-Bahn abgelegt. Damit wird die NY-Subway noch gefährlicher...

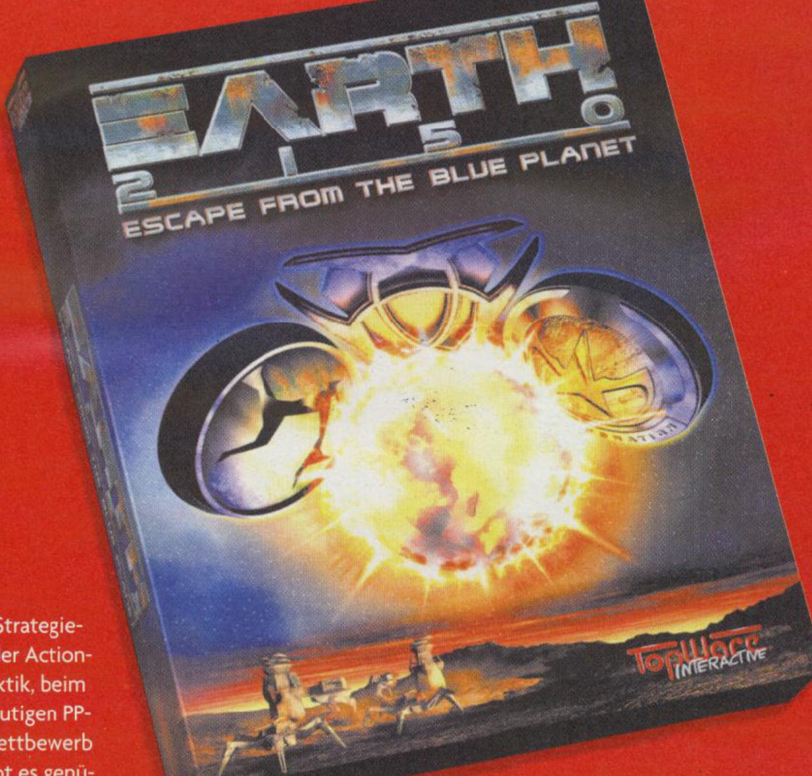


- **Genre:** *Science Fiction*
- **Audio:** *Dolby Digital 5.1 und Dolby Surround*
- **Sprache:** *deutsch*
- **Specials:** *3 Trailer, Filmdoku, Biographien, Musikvideo, Fotogalerie, Effekt-Special*



für die Freizeit

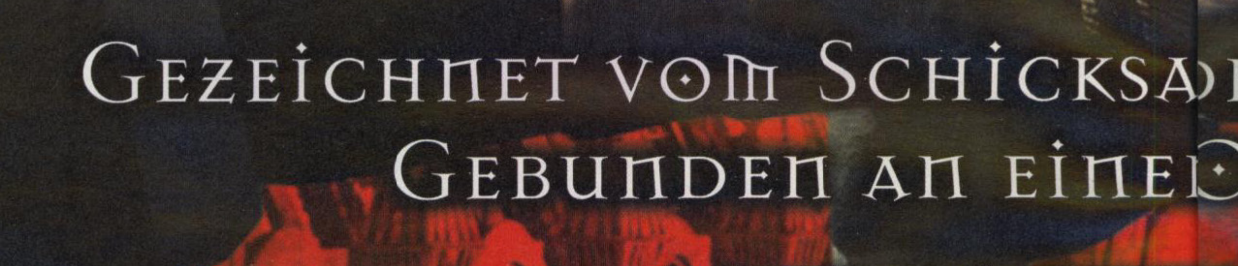
Zuviel Freizeit? Jede Menge Platz auf der Platte? Wenig Streß im Alltag? Das läßt sich ändern, denn wir verlosen jetzt 50 Spiele, um die Zeit zu töten...



Ob Strategie- oder Actiontaktik, beim heutigen PP-Wettbewerb gibt es genügend Aufregung zu gewinnen. Wie wäre es zum Beispiel mit **25x Earth 2150**?
Das 3D-Strategiespiel begeisterte unseren General Maik so sehr, daß wir ihn nur noch schwer auf den Boden der Tatsache zurückholen konnten. Vor allem die taktischen Herausforderungen und die Idee mit der Heimatbasis hatten es ihm angetan. Das ausgewachsene Echtzeit-Strategiespiel umfaßt den Abbau von Ressourcen und weitverzweigte Forschungsbäume.
Oder wie wäre es mit **25x Gorky 17**?
Dabei dürft Ihr ein NATO-Team in brenzlige Missionen führen – so merkwürdige Vorgänge in einem eigentlich verlassenen russischen Geheimstützpunkt aufklären. Natürlich ist er alles andere als verlassen, denn gräßliche Mutanten machen sich über die Soldaten her...
Es gibt also viel zu tun. Zum Beispiel an diesem Wettbewerb teilzunehmen, um eines dieser Top-Titel einzuheimsen. Wie das geht? Ganz einfach:

Bis zum **15. März 2000** per Brief oder E-Mail (ppost@future-verlag.de) uns formlos Eure Meinung über die aktuelle PP-Ausgabe mitteilen. Bitte vergeßt nicht Eure postalischen und elektronischen Adressen anzugeben. Die Preise wurden uns freundlicherweise von **Topware** zur Verfügung gestellt.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



PLANE SCAPE

TORMENT

Erwache in einer Welt der Finsternis. In einem Universum der Angst. Gezeichnet bist Du von der Unsterblichkeit. Nicht wissend, wer Du bist. Nicht wissend, warum Du bist. Entdecke Dich selbst – entdecke Planescape

Torment. In einer riesigen Welt in der lebende Tote und Magie herrschen. Und in der deine Freundin keine Rolle mehr spielt. Mit der verbesserten Engine von Baldur's Gate und nur auf PC CD-Rom.

PLANE SCAPE TORMENT

PC CD-ROM


DER UNSTERBLICHKEIT.
ORT DES SCHRECKENS.
UND FREUNDIN.
Interplay
Advanced Dungeons&Dragons
OFFICIAL Licensed Product
BLACK ISLE



Der Palast ist das Zentrum Eures Reiches – hier werden neue Bauten in Auftrag gegeben



Majesty

Was geschieht, wenn sich Entwickler von „Warcraft II" und „Heroes of Might & Magic II" zusammentun? Nun, es entsteht dann etwas ganz Besonderes...

Joe Nettelbeck

Wir berichteten bereits im Dezember von Microprose´s neuem Königreich-Simulator, und selbst da, so scheint es im Lichte der neuen spielbaren Version, die uns kürzlich erreichte, haben wir das Potential dieses faszinierenden Titels noch unterschätzt. Okay, die Optik erregt wahrlich kein Aufsehen, obwohl sie zum Spielen durchaus tauglich ist (man kriegt also keinen Augenkrebs vom Zuschauen), aber das Gamekonzept kann wirklich auf ganzer Linie überzeugen.

Der Trick dabei ist, eine wie bei den „Siedlern" rein indirekte Steuerung mit der Präsentation einer „ernsten" Fantasy-Strategie in einen Topf zu werfen, und das Ganze dann mit vielen Missionen abzuschmecken, in denen ganz konkrete Ziele erreicht werden müssen (wie z.B. die Wiederbeschaffung einer geklauten Relique o.ä.). Ausgehend vom Palast baut man also seine Stadt, rekrutiert Krieger, Ranger oder Magier und schaut zu, wie diese Jungs völlig eigenständig ihren Aufgaben nachgehen. Das geht sogar soweit, daß der Krieger zum Beispiel den Schmied aufsucht, um sich dort ein besseres Schwert zuzulegen. Oder der Ranger sich auf dem Marktplatz einen Heiltrank besorgt...

Dies alles natürlich nur, wenn die entsprechenden Objekte auch bereits erforscht worden sind, was in den jeweiligen Gebäuden auf Anweisung (und nach entsprechender finanzieller Investition) geschieht. Je nach Schwierigkeitsgrad bzw. Stufe der jeweiligen Mission sind den Bauwerken dabei oft die fortgeschrittenen Ausbaustufen verschlossen – nicht selten sind bestimmte Gewerbe sogar ganz verboten – so daß man alle Möglichkeiten, Besonderheiten, Zaubersprüche und Items erst peu a peu im Laufe des Spiels zu Gesicht bekommt.

Übrigens stehen in „Majesty" nicht nur Menschen unter Eurer Fuchtel, sondern – je nach Szenario – auch Fantasy-Völker wie Gnome, Zwerge oder Elfen. Und interessanterweise kann man die einzelnen Aufträge sogar öfter spielen, da der jeweilige Job und auch manche Items zwar dieselben bleiben, die Geographie sich aber jedesmal ändert. Tja, im übrigen freuen wir uns jetzt mal auf den Test im nächsten Heft und wünschen Cyber Lore ein glückliches Händchen beim Finish! ■

Majesty

GENRE:	Stratego-Sim
HERSTELLER:	Cyber Lore/Micro prose/Hasbro
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000
www.cyberlore.com	



Auch dieser dicke Drachen hat bald nix mehr zu Lachen!



Hier entsteht ein Tempel – wenn er fertig ist, erforscht man daran Zaubersprüche, die dann von den Priestern oder auch vom Spieler selbst angewendet werden können

CeBIT com!pakt!

Mit 25 Seiten »MESSE-SPECIAL«



com!online hat die komplette Internet-Info auf über 190 Seiten. Für alle, die mehr vom Klick ins Netz haben wollen. In der aktuellen Ausgabe lesen Sie u.a. folgende Themen:

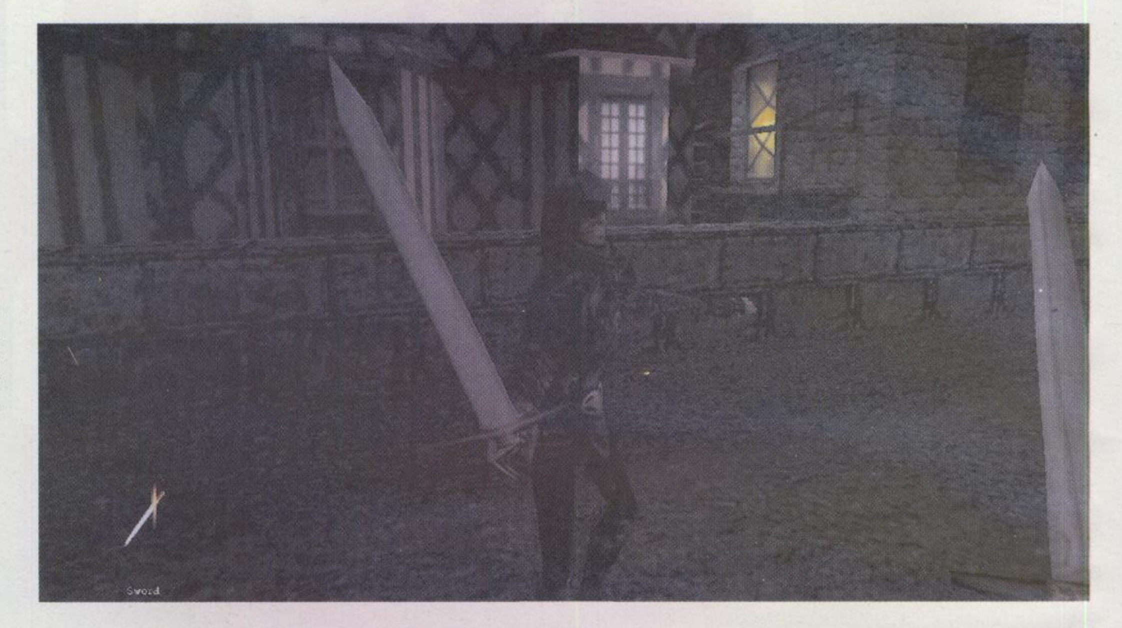
* Hardware-Highlights von der CeBIT: z.B. die Handy-Uhr von Samsung oder die neuesten DVD- Player zum Aufnehmen.
* Internet zum Festpreis: Wie Sie von den neuen Flatrates profitieren.
* Vorwärts in die Vergangenheit: Web Sites über die 50er- und 60er-Jahre liegen voll im Trend.

Damit kommen Sie gut rein. Und sind fein raus. Europas Internet-Magazin Nr. 1 holen Sie sich jetzt alle vier Wochen neu am Kiosk.

com!online

www.com-online.de

Ihr INTERNET-Magazin.



Kämpfe lassen sich vermeiden. In diesem Fall bin ich aus Versehen vom Dach direkt auf die Wache gefallen.

Thief 2 THE METAL AGE

Das diebische Hobby geht in die zweite Runde und verspricht eine neue Herausforderung für alle Schleicher zu werden

Maik Wöhler

Mit dem ersten Abenteuer um den Dieb Garrett gelang Looking Glass trotz einiger vorheriger Zweifel ein Überraschungshit. Im sonst so hektischen, brutalen 3D-Actiongenre wirkte das Spieldesign mit Augenmerk auf langsames Vorgehen und im Verborgenen agieren, wie ein gewagtes Experiment. Die Rechnung ging jedoch auf. Denkfähigkeit und ein gutes Timing bei der Ausführung von Aktionen waren mehr gefragt, als schnelle Reflexe und kompliziert anmutende Manöver. Da Thief auch ein kommerzieller Erfolg war, wurde bereits früh an einem Nachfolger gebastelt, der voraussichtlich im zweiten Quartal fertig sein soll. Eine Demoversion steht seit Ende des Jahres im Netz zur Verfügung, die vom Hersteller selbst als frühe Alpha bezeichnet wird. Die Programmierer versprachen, sich die Kritikpunkte der Fangemeinde zu Herzen zu nehmen. So soll der noch im ersten Teil oftmals unumgängliche Kampf künftig mehr in den Hintergrund treten. Schleichen und unbemerktes Agieren werden noch stärker betont.

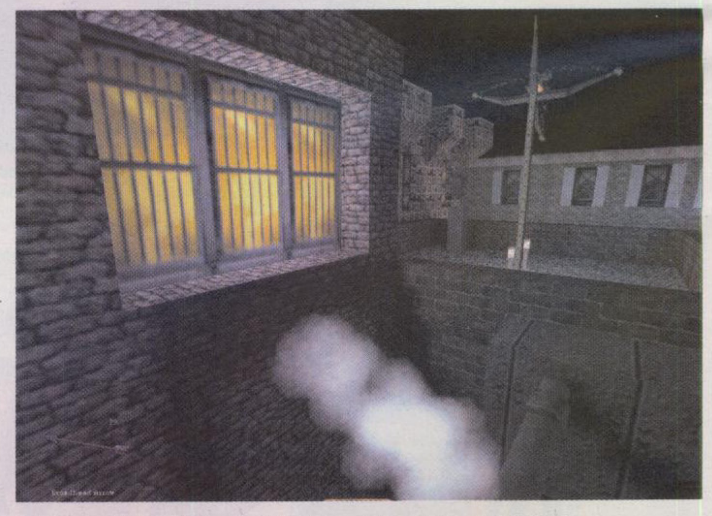
Große Mängel wurden nach dem Release der KI bescheinigt. NPCs haben nicht bemerkt, daß eine Fackel gelöscht wurde, selbst wenn sie direkt daneben standen. Sie haben lediglich ein Geräusch vernahmen, irrten ein wenig aufgescheucht durch die Gegend und nahmen ihre Aufgaben wieder auf, als wäre nichts geschehen. Looking Glass verspricht Besserung. Nun sollen Wächter beispielsweise Fackeln wieder entzünden und wesentlich länger und gezielter nach dem Verursacher fahnden, bevor sie beruhigt ihre Wache erneut antreten. Auch sonst sollen alle Veränderungen wie zum Beispiel offene Türen von NSCs wahrgenommen werden. Derartig vollmundige Versprechungen machen natürlich neugierig und ich hoffte, bereits erste Details in der veröffentlichen Demo zu finden.

Die Demo

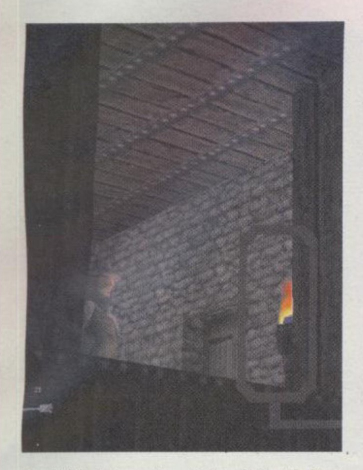
Aber ich war enttäuscht. Alle Gegner in dem Level verhielten sich noch nach dem alten Schema. Ich

Thief II: The Metal Age

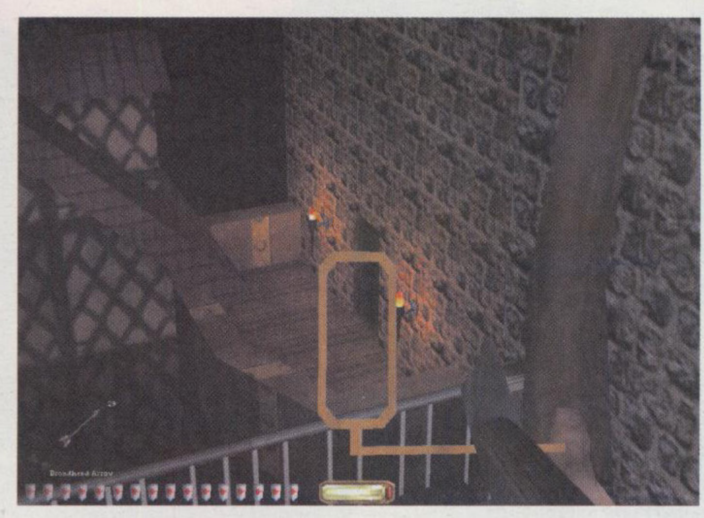
GENRE:	Action-Adventure
HERSTELLER:	Looking Glass
ERSCHEINEN GEPLANT:	März 2000
www.lglass.com	



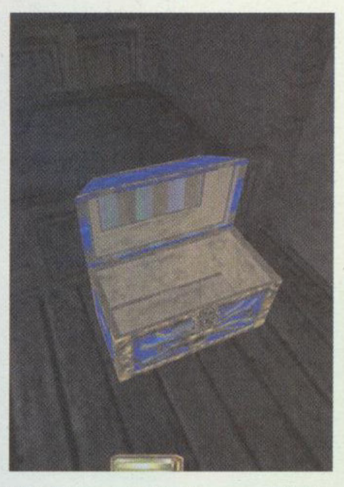
Kletterpartien gehören bei Ausflügen über Dächer einfach dazu



Der Wächter schaut direkt auf die brennende Fackel. Er bemerkt nach dem Löschen nur ein Geräusch.



Der Balkon ist eine Einladung für Langfinger

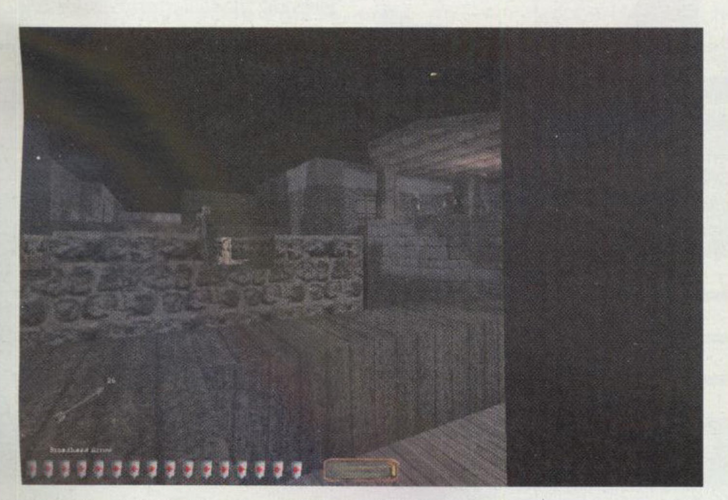


Der Lohn eines Beutezuges. Wieder haben wir jemanden erleichtert.



Ah! Da ist der Ausgang!

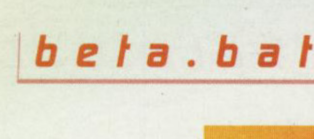
löschte Fackeln, während ein Wächter direkt neben ihr stand. Einzige Reaktionen waren der typische Ausspruch „Da war doch ein Geräusch", ein kurzzeitiges Herumirren mit gezückter Waffe und die Wiederaufnahme der Wache. Auch zuvor verschlossene und nach meiner Stippvisite offene Türen schienen Gegner nicht wahrzunehmen. Vielleicht lassen sich die fehlenden KI-Merkmale auf das frühe Stadium der Demo selbst zurückführen. Auf der anderen Seite muß sich Looking Glass dann die Frage gefallen lassen, weshalb sie diese Version veröffentlicht hat, obwohl die Gefahr besteht, potentielle Kunden zu enttäuschen. Die Szenerie wirkte hingegen interessanter als die alten oftmals ländlichen Gegenden. Im zweiten Teil soll Garrett mehr über die Dächer seiner Stadt huschen, um Reiche von ihrer schweren Last zu befreien. Der Demolevel deutet bereits an, was uns in der fertigen Version erwartet. Wesentlich schwieriger ist es nun, an den gewünschten Zielort zu kommen, denn direkte Wege sind eine Seltenheit. Der beste und vor allen Dingen dunkelste Weg muß über Dächern, Balkons und Fenstersimse gefunden werden. Und auch ohne die angekündigten Features in der KI sind herumlaufende Gegner aufgrund ihrer Plazierung ein nicht zu unterschätzendes Hindernis. Sollten NSCs wirklich besser auf Ereignisse reagieren, wird der Nachfolger für erfahrene Diebe eine neue Herausforderung, könnte jedoch Einsteiger selbst bei der kleinsten Schwierigkeitsstufe überfordern. Natürlich sollen die einzelnen Missionen wieder in einer spannenden und mit Überraschungen gespickten Story verpackt werden. Abschließend kann ich sagen, daß abermals ein ambitioniertes Produkt auf die Spielergemeinde wartet, das mit oder ohne verbesserte KI ein weiterer HIT aus dem Hause Looking Glass werden könnte. Bis zum Release dauert es noch, und sollte es wirklich stimmen, daß die Demo eine Alphaversion ist, können wir davon ausgehen, daß die KI bis zum Release wirklich ihre Frischzellenkur erhält.■

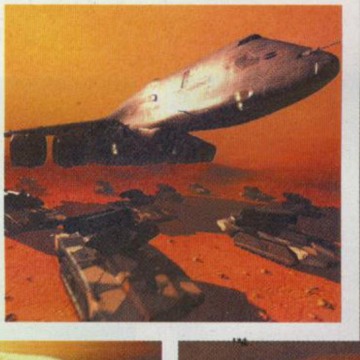


Wenn vier sich streiten, freut sich der fünfte.



Nein! Ich war das wirklich nicht!





Ground Control: Bodenkrieg im 25. Jahrhundert. Schnell, hart und unerbittlich

Ground Control

Schwedenstahl ist heutzutage nicht mehr so gefragt, also versuchen es die Nordmänner eben mit der Softwareversion davon. Und mit Erfolg, wie man sieht...

Ground Control

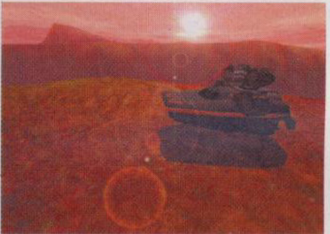
GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	Massive/Sierra
ERSCHEINEN GEPLANT:	Mitte 2000

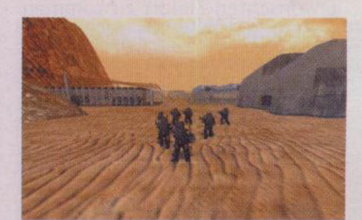
www.groundcontrol1.com

Fritz Effenberger

Das schwedische Entwicklerteam Massive Entertainment startet aus einer echten Außenseiterposition heraus – oder wer hat schon einmal von einem schwedischen Spieleerfolg gehört? Daß ein solch unbelaster Beginn durchaus Vorteile hat, haben schon andere Start-Ups gezeigt. Jetzt ist der Tag nicht mehr fern, an dem der erste Titel namens Ground Control vom Stapel laufen wird, so daß sich anhand der mittlerweile existierenden, spielbaren Betaversion zutreffende Aussagen machen und aussagekäftige Bilder zeigen lassen. Um Spekulationen zu begegnen: Ground Control ist ein Echtzeit-3D-Wargame. Anders gesagt, ein Echtzeitstrategiespiel ohne Ressourcenmanagement, angesiedelt in einem Science-Fiction-Szenario, in dem Bodentruppen aller Art um die Vorherrschaft über den entlegenen Planeten Krig-7-B ringen. Diese Welt ist Schauplatz einer erbitterten Auseinandersetzung zwischen dem Megakonzern Crayven Industries und dem Orden der Neuen Dämmerung. Zunächst ist alles nur eine Angelegenheit konventioneller Kriegführung im Jahr 2419. Kompliziert wird die Sache erst, als die Jünger der neuen Dämmerung ein Alien-Artefakt entdecken, das zu unvorstellbarer Machtentfaltung führen könnte: jetzt ist Eile geboten.









Gruppen von Infanteristen und Tanks bekriegen sich in atemberaubenden Wüstenszenarien

Das alles wird in einer wiedermal atemberaubenden Optik ablaufen, die jetzt schon als nächster Anwärter für den Grafik-Thron in den Startlöchern steht. Nicht nur die detaillierten Figuren und Fahrzeuge, die lebendig modellierten Wüsten- und Felsenlandschaften, herumfliegende Munitionshülsen und spektakuläre Lichteffekte heben das Game von der Masse ab, sondern auch der etwas andere Spielansatz. Ihr werdet in der Regel in Dropships zum Einsatzort geflogen, nachdem Ihr Eure für diese Mission zu Verfügung stehenden Squads konfiguriert und bewaffnet habt. Dort gilt es, mit Hilfe des übersichtlichen Interfaces und futuristischer Waffen definierte Aufträge auszuführen. Zwei Kampagnen mit je 15 Missionen und eine Multiplayeroption werden Euch reichlich Gelegenheit zum Staunen und Schießen geben ■



Bad Ischl, der berühmte österreichische Kurort, aus der Vogelperspektive. Deutlich zu erkennen ist der belebte Stadtkern mit angenzenden Wohngebieten und auf dem anderen Flußufer ein geschäftiges Geschäftsviertel: hier lauert Kundschaft!

Der Verkehrsgigant

Öffentlicher Personennahverkehr muß nicht langweilig und frustrierend sein. JoWood bietet uns die Spielzeugland-version.

Der Verkehrsgigant

GENRE:	Wirtschaftssim
HERSTELLER:	JoWood/ Infogrames
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.verkehrsgigant.com

Fritz Elfenberger

Nach ihrem beachtlichen Erfolg mit dem Industriegiganten versuchen sich die Österreicher jetzt an einer reinen Transportsimulation. Durch den ganz eigenen Dreh mit dem öffentlichen Nahverkehr rücken sie auch ein beträchtliches Stück vom Ahnvater der Transportspiele, Transport Tycoon, ab und somit auch von einem begründbaren Plagiatsverdacht. Im Verkehrsgiganten hat der Spieler die ehrenvolle Aufgabe, die örtliche Infrastruktur beschaulicher österreichischer Städte und Gemeinden zu verbessern. Der Individualverkehr und seine üblen Folgen (Staus, Abgase, Lärm) treten ja vor allem dort zu Tage, wo es an Alternativen in Form von Bussen und Bahnen fehlt. Also errichtet Ihr Wartehäuschen, kauft Fahrzeuge und richtet Linien ein, am besten zwischen Wohngebieten einerseits und Fabriken, Bürohochhäusern, Freizeitzentren und Supermärkten andererseits. Stimmt der Service und greift die Werbung, dann steigt auch die Beliebtheit der Massentransportmittel, immer mehr Leute steigen ökologisch sinnvoll auf Bus und Bahn um, und die Finanzen des Transporteurs florieren ebenfalls.



Beschauliche Stadlandschaften mit Flüßchen, Brücken und Schiffchen

Die Fußgängerzone von Ebensee. Hier wollen sicher viele Leute hin.

Die Einzel- und Kampagnenszenarien sind mit einiger Überlegung und etwas wirtschaftssimulatorischem Geschick durchaus zu meistern. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen einer Karriere als profitorientierter Verkehrsunternehmer oder als Nahverkehrsbeauftragter in kommunalen Diensten. Richtig Spaß macht es aber vor allem wegen der herrlich umgesetzten Spielzeuglandschaft. Wie schon im industriellen Vorgänger sind Häuschen, Bauweke und Fahrzeuge liebevoll detailliert dargestellt und laden in den Geschäftspausen, während sich die Konten füllen, durchaus zum ausgiebigen Betrachten ein. Die bis zu 40 000 Bewohner haben ihren jeweils eigenen Kopf, wissen, wohin sie wollen und warum sie lieber mit dem Auto fahren, und geben diese Ansichten auf Anfrage auch preis. Das erleichtert natürlich die Planung beträchtlich. ■

Erst die richtigen Bösewichter bringen Würze ins Agentendasein

Shadow Watch

Ist das Wettrüsten beendet? Sind immer noch schnellere 3D-Grafikengines bald kein Thema mehr? Red Storm zeigt den Ausweg.

DAS WELTALL RUFT

Fritz Effenberger

Red Storm profilierte sich in letzter Zeit als ernstzunehmender Teilnehmer im Rennen um Frames-per-second und Frags-per-minute. Ihr jüngstes Produkt, Rogue Spear, errang bei Spielern und Kritikern hohe Anerkennung und Aufmerksamkeit. Jetzt überraschen die Entwickler von Shooter- und Strategiespielen mit einem Titel, der in Grafik und Gameplay eher an die gute alte Zeit erinnert. Die Zeit nämlich, als der Bildschirm noch mit 256 Farben auskommen mußte und deswegen die Spiele notgedrungen durch raffinierte Einfälle und simple, aber geschmackvolle und zeitlose Grafiken überzeugen mußten. Totz der vergleichsweise primitiven Grafik und geringen Leistung der damals verfügbaren PCs blieben Klassiker wie X-Com und Jagged Alliance für viele als unschlagbar im Gedächtnis. Jetzt wagt es endlich eine Company aus der Rüstungsspirale immer hochgezüchteterer Grafiksoftware auszusteigen und einen comic- oder sogar mangalastigen Retrostil für einen Genremix zu verwenden.

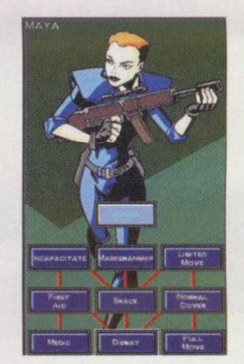
Dabei wurde schon mit der ausgefeilten Hintergrundstory ein Grundstein für erfolgreiche Freizeitgestaltung am Monitor gelegt: Im beginnenden 21. Jahrhundert wird immer klarer, daß einzelne Nationen nicht die Kraft haben, das Weltall erfolgreich zu erobern und eine leistungsfähige Raumstation im Orbit um unseren blauen Planeten zu etablieren. Also wird ein multinationales Konsortium gebildet, das den nächsten, entscheidenden Schritt der Menschheit in den unendlichen Kosmos durchführen soll. Dieses epochal ehrgeizige Vorhaben stößt aber auf seltsame, schwer zu durchschauende Hindernisse und Schwierigkeiten, so daß die Entscheidung

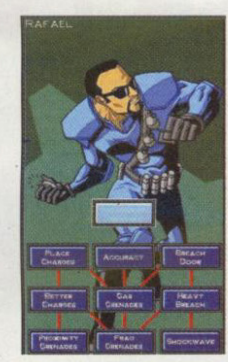
Shadow Watch

GENRE:	Mix
HERSTELLER:	Red Storm
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.redstorm.com







In gestaffelten Menüs erfahrt Ihr, wie Ihr die individuellen Fähigkeiten für unterschiedlichste Einsätze nutzen – und entwickeln – könnt

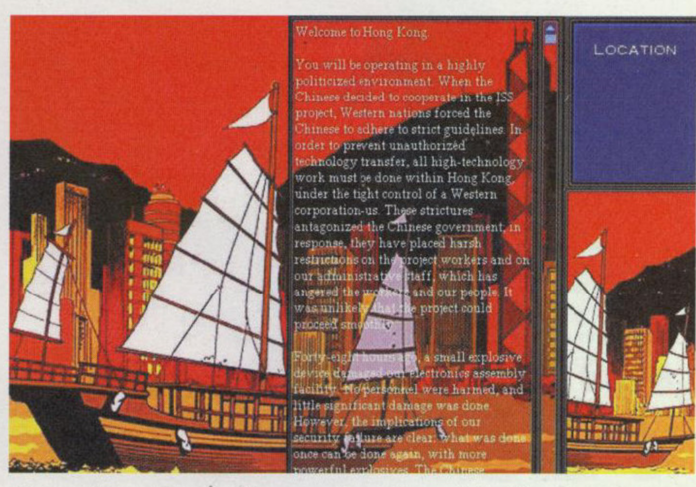




Weltraumbahnhof Baikonur oder Metropole Rio de Janeiro, die Karten geben Euch wichtige Hinweise



Im Rahmen Eurer Aufträge führt Ihr interessante Gespräche, um an die notwendigen Informationen zu kommen



Ein Anschlag auf die Einrichtungen der Weltraumbehörde in Hongkong muß schnellstmöglich aufgeklärt werden

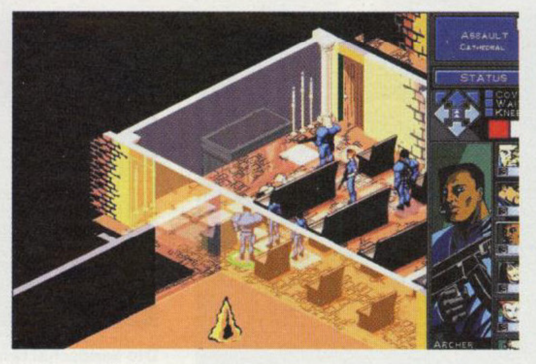
Welche Rolle spielt der undurchsichtige Lo Wei?

fällt: Dieses Unternehmen benötigt eine leistungsfähige Sicherheitstruppe, und Ihr müßt die Leitung dieses Spezialistenteams übernehmen. Das sollte z.B. einem erfahrenen Strategen nicht schwer fallen. Schon bei der Vorbereitung der Einsätze ist Fingerspitzengefühl gefragt, da die Interviews mit verschiedenen Informanten, Gegnern, Agenten je nach Eurem Verhalten den weiteren Spielverlauf entscheidend beeinflussen können. Drei verschiedene Städte stehen als Schauplätze für Einzelszenarien oder eine 16-teilige Kampagne zur Verfügung: Weltraumbahnhof Baikonur, Fernostmetropole Hongkong und die alte Geheimdienstdrehscheibe Rio de Janeiro. Um eine Langzeitspielbarkeit zu erzeugen, wählt der Computer bei jedem Neubeginn aus einer Liste von vorgegebenen Möglichkeiten neue Missionen aus, so daß eine Zahl von 162 möglichen Kampagnen entsteht. Jeder Einsatz dreht sich nach abgeschlossener Spurensuche natürlich um die aktionspunktebasierten taktischen Kämpfe. Die Rundenzugweise wird dabei vor allem die Rollenspieler ansprechen, die sich auch über das System von Erfahrungsgewinnen der Spielfiguren freuen dürften. Jede Figur besitzt grundsätzlich drei Aktionspunkte pro Zug, die sich aber bei steigendem Adrenalinpegel vermehren können – eine interessante Idee. Es wird andererseits nicht möglich sein, verschiedene Waffen zu benutzen (jeder Akteur hat genau eine) oder etwa überwältigte Feinde und Gebäude zu plündern. Wenn im Rahmen einer der eher kurz gehaltenen Missionen (typischerweise ein Gebäude mit 5 -10 Räumen) einer der Spezialisten getötet wird, müßt Ihr das Level von neuem beginnen. Die Skills aller Akteure, wie Scharfschütze, Hacker, Sprengstoffexperte, Karatekämpfer, Boxer und Anführer, werden schließlich ständig benötigt. Alles spielt sich in einer aufregend neuartig-altertümlichen Comic-Grafik ab, die im klassischen Stil durch spärliche, aber leuchtende Farben, schwarze Umrandungen und harte Schlagschatten und dafür ausgesprochen flüssige Animationen überzeugt. Die minimalistische Darstellung dürfte nicht den Geschmack eingeschworener 3D-Fans treffen, aber wer Frank Millers Werke oder die knallbunten Marvel Comics mag, kann an Shadow Watch trotz der etwas mageren Story und dem fehlenden Multiplayermodus nicht vorbei. ■



Ihr stellt ein Team aus bis zu 6 Spezialisten zusammen, die im Laufe des Spiels deutlich an Erfahrung gewinnen





Immer wieder kommt es zu Kampfsituationen, hier ist vorsichtiges Taktieren angezeigt



Die Bürde der Königswürde – das erinnert mich an den Kelch mit dem Elch oder den Pokal mit dem Portal...

Tzar

GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	Haemimont/Take 2
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000
www.haemimont.com	

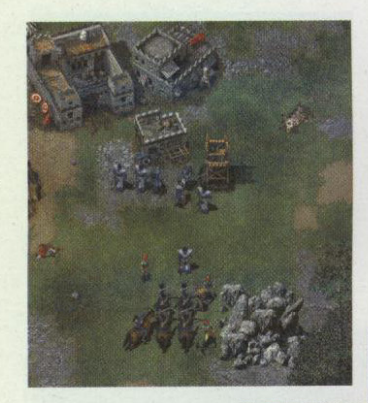
Fritz Effenberger

Ob da wohl ein böser Zauber wirkt? Oder hat es damit zu tun, daß Tzar in Bulgarien entwickelt wurde? Oder beruht es nur auf Zufällen, daß das Spiel diesen gelinde gesagt nostalgischen Touch aufweist? Die Grafik bewegt sich irgendwo zwischen Warcraft 2 und Age of Empires 1, also brettebenes Terrain und simple Sprites statt dreidimensionaler Objekte. Der Sound, oh ihr guten Geister, ist waschechtes Midi-Gedudel wie in den guten alten Zeiten, als es weder CD-Audio noch überhaupt CDs gab. Dafür habt Ihr die Wahl zwischen zwei reichlich verschiedenen Spielmodi: Zum einen das Spiel auf Zufallskarten, das in klassischer Echtzeitstrategiemanier ausgetragen wird. Interessant ist dabei schon das Setup des Spiels, Ihr könnt hier nämlich den künstlichen Herrschern über das Böse bzw. den gegnerischen Königen ganz verschiedene KI-Scripte, also Grundeinstellungen, zuweisen. In der Solokampagne dagegen geht es sehr viel abenteuerartiger zu: Hier dominieren der Verlauf der Story mit einer Vielzahl von Dialogen, nur ganz selten geht es um Rahmenaufziehen und Feindeanklicken wie in reinen Strategiespielen. Schon die ersten Gespräche enthüllen dabei, daß Ihr die Rolle eines edlen Königssohns übernehmt. Obgleich unter einfachen Holzfällern inkognito aufgewachsen, muß er schon in jungen Jahren das Erbe seines blaublütigen Vaters antreten, als nämlich das Böse wieder einmal sein furchterregendes Haupt erhebt und das Land mit Krieg und Leid zu überziehen verspricht. Prompt wird sein beschauliches Dörfchen von grimmigen Rittern und Soldaten überfallen, die den jungen Sartor davonschleppen. Glücklicherweise, wenn auch nicht gerade zufällig, befindet sich ein waschechter Zauberer in der Nähe. Ah, die gibt es also doch nicht nur im Märchen! Jedenfalls erledigt der gute Magier die Schergen der Finsternis mit ein paar wohlplazierten Feuerbällen und führt den Königserben zum Refugium der letzten Getreuen. Und hier nimmt der Kreuzzug seinen Anfang. Wie es aber weitergeht, müßt Ihr im Frühjahr selbst herausfinden. Wenn Ihr denn auf solche Spiele steht. Oh Leser... ■







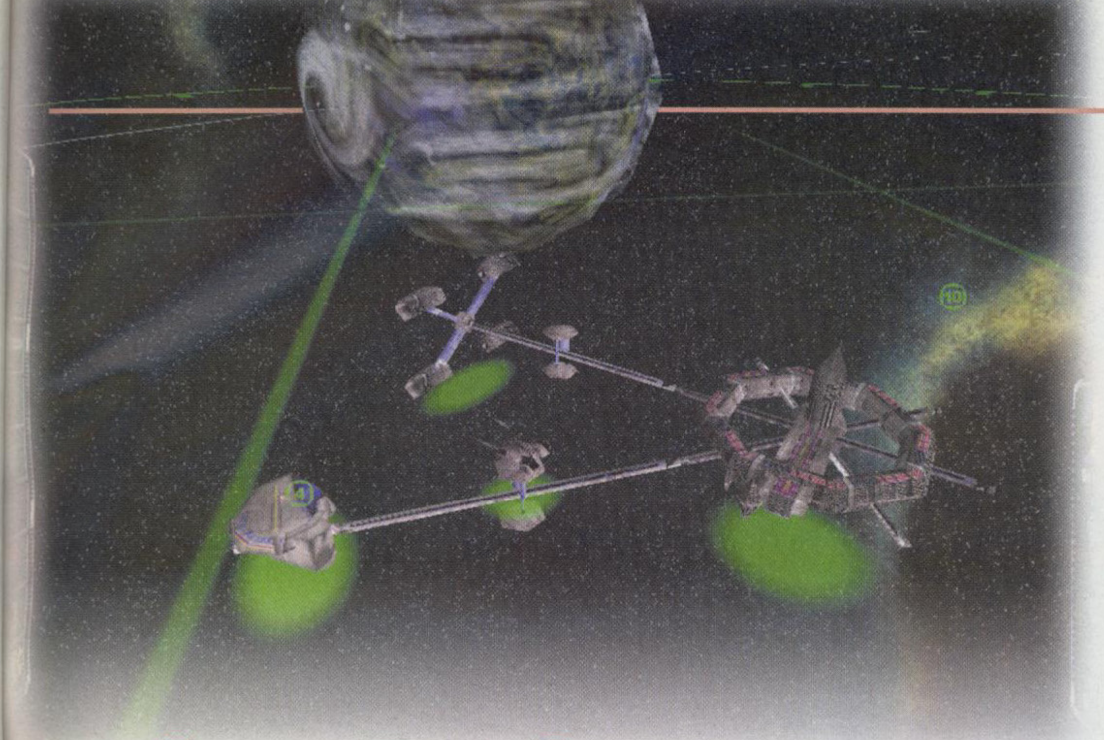


Dieses hitzige Gefecht findet übrigens bei Nacht statt

Rings um die Burg des Tzaren gruppieren sich Felder und Produktionsgebäude



Die Landschaften sind im Rahmen der Möglichkeiten durchaus abwechslungsreich



Raumstationen können fast beliebig erweitert werden, ein Modul-Prinzip macht es möglich

The Rift

Homeworld zeigte einen neuen Weg für das Echtzeitgenre. Doch es bleibt nicht lange allein, denn Konkurrenz ist schon auf dem Weg.

Maik Wöhler

Nach dem 3D-Weltraum-Epos „Homeworld" versucht nun Thrushwave mit „The Rift" einen ähnlichen Weg zu gehen. Die Story ist schnell erzählt. Nach einer gescheiterten Kolonisierung dürft Ihr Euch um die sichere Rückkehr der Siedler kümmern. Zwei Alienrassen wollen dies aus zunächst unbekannten Gründen jedoch nicht und setzen daher alles daran, um Eure Flotte in Sternenstaub zu verwandeln.

Das Geschehen präsentiert sich in einer frei dreh- und zoombaren 3D-Welt. Die Steuerung wird ähnlich intuitiv sein, wie wir es von „Homeworld" gewöhnt waren. Spezielle Handhabungsoptionen wie beispielsweise Baumenüs, befinden sich am Rand und klappen automatisch auf, wenn ein Objekt mit entsprechenden Fähigkeiten angewählt wurde. Viele Funktionen lassen sich über Hotkeys erreichen. Da die Rückreise nicht friedlich verlaufen wird, müßt Ihr Euch mit Ressourcenabbau und Erforschung neuer Technologien sowie dem Aufbau einer schlagkräftigen Flotte auseinandersetzen. Das Spiel soll zum Release über 70 verschiedene Raumschifftypen beinhalten. Etwas komplexer als bei „Homeworld" wird das Ressourcen/Bausystem, denn eine errichtete Basis läßt sich fast beliebig erweitern und ausbauen. Dabei wird ein Modulkonzept ähnlich einem Baukastensystem verfolgt. Für die Bemannung der Flotte werden im Endprodukt ca. 50 Charaktere zur Verfügung stehen, die mit jedem Einsatz an Erfahrung hinzugewinnen. Ein Verlust kann bei einem Veteranen daher tragisch werden. Piloten können während der Kampagne beliebig oft auf verschiedenen Schiffen zum Einsatz kommen. Damit es bei größeren Verbänden auch weiterhin komfortabel zugeht, können Gruppen markiert und später per simplem Hotkey angewählt werden. Die vorliegende Version enthielt nur drei nicht aufeinander folgende Missionen mit rudimentären Befehlsoptionen. Im Februar soll jedoch eine öffentliche Demo herauskommen, die einen tieferen Einblick erlaubt. Der erste Eindruck ist gut. Sollten die Programmierer ihre Versprechungen halten, könnte „The Rift" für „Homeworld" durchaus gefährlich werden. Für Deutschland steht noch kein Publisher fest. ■



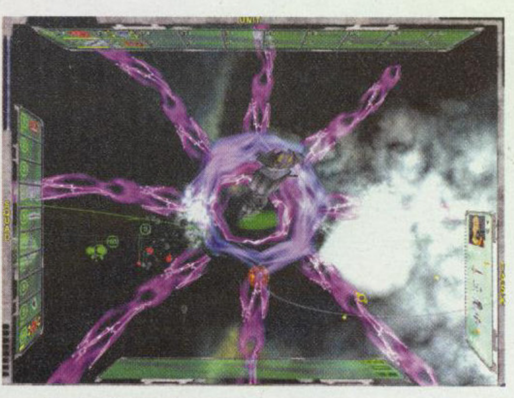
Organische Lebensformen machen einem die Rückreise schwer

The Rift

GENRE:	Echtzeitstrategie
HERSTELLER:	Thrushwave
ERSCHEINEN GEPLANT:	Sommer 2000
www.thrushwave.com	

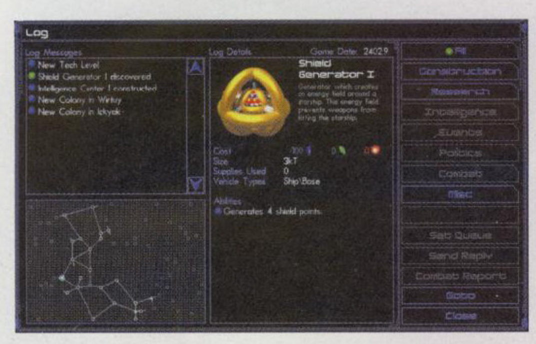


Das wollte ich aber nicht....



Der Nachschub trifft ein





Ein Durchbruch! Unsere Wissenschaftler haben den Schildgenerator entwickelt.



Wir basteln uns einen mächtigen Mech

Space Empires 4

Nachdem Master of Orion 3 immer noch nicht in Sicht ist, springen frische Kräfte in die Bresche. Diesmal die Raumflotte von Malfador.

Space Empires 4

GENRE: Strategie

HERSTELLER: Malfador

ERSCHEINEN GEPLANT: Mitte 2000

www.crl.com/ malfador/

Fritz Effenberger

Der klassische Weg eines Spieleentwicklers führt aus den Niederungen des Sharewarewesens mit enthusiastisch, aber budgetarm produzierten Games bis auf die saftigen Weiden der kommerziellen Spieleindustrie. So auch am Beispiel von Malfador, der mit der Space-Empires-Reihe bisher am großen Erfolg vorbeigesegelt war. Das vierte Kapitel der typischen 4X-Space-Opera (explore, expand, exploit, exterminate) allerdings zeigt schon im Betastadium solide Qualitäten. Heißblütige Actionstrategen allerdings werden bei diesen Zeilen von einem mulmigen Gefühl beschlichen. Nicht zu Unrecht, denn Space Empires 4 ist komplett rundenbasiert. Das ist allerdings auch gut so, denn in einer Echtzeitspielweise würde die schier endlose Liste an Features jeden Weltraumgeneral in den Wahnsinn treiben. Ihr erobert 100 Sternensysteme mit jeweils bis zu 15 Planeten. Dazu wählt Ihr eine der 10 höchst unterschiedlichen Rassen oder klont Euch selbst eine. Die zahlreichen Optionen für das Konfigurieren eines eigenen Volkes schließen auch kulturelle und politische Eigenschaften ein, vergleichbar mit dem System von Sid Meiers Alpha Centauri. So ein Universum bietet natürlich Raum für Handel mit beliebigen Gütern, Diplomatie, Spionage und komplexe Politik: Ihr erklärt Sternsysteme zu Protektoraten oder Einflußzonen, dominiert andere Imperien, schließt Verträge oder schießt ohne zu fragen. Für diesen Fall stehen riesige völkerspezifische Technologiebäume zur Verfügung, die Euch über 500 Ausrüstungsgegenstände für Schiffe und über 300 Gebäude für Eure blühenden Kolonien eröffnen. Das führt zu der unter Hardcorestrategen so über alles geliebten Schiffskonstruktion. In insgesamt elf Schiffsklassen baut Ihr Hi-Tech-Waffen ein, bemannt Raumstationen und Satelliten, vermint den Orbit oder laßt Sternsysteme von Raumjägern und planetengestützten Strahlenbatterien schützen. Jäger und Stationen können dabei genauso weiterentwickelt werden wie die zur Eroberung nötigen Bodentruppen. Schiffe fliegen mit ihren Eigenantrieben durch die unendlichen Weiten des Weltalls oder benutzen Wurmlöcher. In kurzen Worten: Uns erwartet etwas in der Art von Master of Orion 2 plus Ascendancy mal zehn. ■



Die galaktische Karte zeigt rechts das angewählte Objekt, ansonsten Sonne, Mond und Sterne



Kolonisieren ohne Grenzen



MDK 2

Anfang 1997 verpaßte Shiny mit „MDK" dem Actiongenre einen Innovationsschub. Anscheinend war die Spielewelt darauf nicht vorbereitet, denn das Programm wurde – zumindest hierzulande – kein Erfolg, was mäßige Verkaufszahlen belegen. Trotzdem spendieren die Entwickler von Bioware dem grandiosen Spiel nun eine Fortsetzung.

Abermals machen die Aliens mobil, und der Spieler wird abwechselnd als Dr. Fluke Hawkins, als vierarmiger Robot-Köter Max oder als Kurt den Außerirdischen mächtig einheizen. Die drei von der Spielweise her unterschiedlichen Charktere garantieren ein gehaltvolles Gameplay in phänomenal designten 3D-Szenarien. Natürlich verfügt Kurt wieder über seinen Gleitschirm und einen Sniper-Modus, während Max mit bis zu vier Waffen gleichzeitig ballern kann und Dr. Hawkins sogar in der Lage ist, einen Toaster zu bedienen. Der Humor wird auch diesmal trotz knallharter Action keinesfalls zu kurzkommen. Dafür sorgen allein schon die Verdauungsstörungen der Aliens...











Inside CD

Neben interessanten Demos, die einen ersten Blick auf neue Spiele gestatten, findet Ihr diesmal auch eine Slide-Show zu unserem Special „Sudden Strike" auf der CD, die einen Einblick in verschiedene Szenarien gibt.



Tools

- DirectX 7 Win 95/98 – Systemtreiber (dt)
- Hex-Workshop 32
- WinZip 7.0 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie
- Acrobat Reader

Demos

- Desciples
- Gabriel Knight 3 (dt)
- Imperium Galactica 2
- Septerra Core (dt)
- The Longest Journey
- Thief II: The Metal Age (Dark Project II)

videos

- Slide-Show: Sudden Strike



SUDDEN STRIKE

In einer Reihe von typischen Bildern (mit Untertiteln) seht Ihr, was Sudden Strike so zu bieten hat. Dazu ertönt der Originalsoundtrack des Spiels. Der Rußlandfeldzug im zweiten Weltkrieg bildet den historischen Hintergrund für das Panzerspektakel.

updates

Age of Wonders	– Upd. 1.31
Alien Crossfire	– Upd. 2.0
Driver (us)	– Upd. 2.1
Jane´s USAF	– Upd. 1.02
Madden NFL 2000	– Patch 4
Planescape: Torment	– Upd. 1.1 Beta
Swat 3	– Upd. 1.1
Unreal Tournament	– Upd. 4.05B

DISCIPLES

Das rundenbasierte Fantasy-Strategiespiel von Strategy First vermischte Elemente von Heroes of Might and Magic mit einigen interessanten neuen Ideen. Daraus entstand ein vergleichsweise kleines aber feines Strategical mit etwas Brettspielcharakter. In einzelnen Missionen schiebt Ihr einige kleine, von Helden angeführte Armeen durch ein Märchenreich, wahlweise auf der Seite der Guten oder jener der Finsternis. Zur Unterstützung der eigenen Einheiten erforscht Ihr in Eurer Hauptstadt Zaubersprüche mit hübschen grafischen Effekten. Mit unserer Demo hat jedermann Gelegenheit, mal reinzuschnuppern.

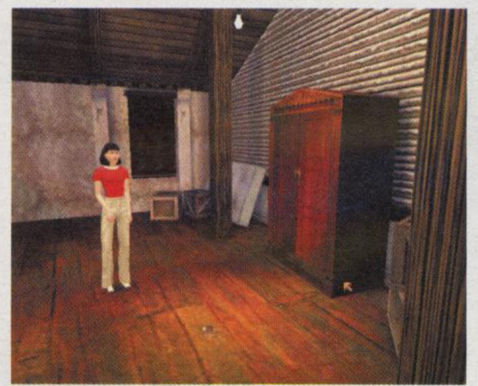
GABRIEL KNIGHT 3 (DT)

Hier geht das reizvolle amerikanische Geisterjäger-Duo Gabriel Knight und Grace Nakimura in den dritten Einsatz. Schauplatz ist die französische Provinz, Gegenstand der Handlung ein ungeklärtes Geheimnis, das mit einem längst verstorbenen Priester zusammenhängt. Doch reicht, so zeigt sich bald, dieses Mysterium noch viel weiter in die Vergangenheit zurück, und zwar ungefähr 2000 Jahre... Und wem das noch nicht aufregend genug ist, dem sei versichert, daß es hier auch sehr bösartige übernatürliche Kräfte gibt! Anhand der Demo könnt Ihr Euch davon überzeugen, daß auch die lokalisierte Version desTitels sehr gefällt.

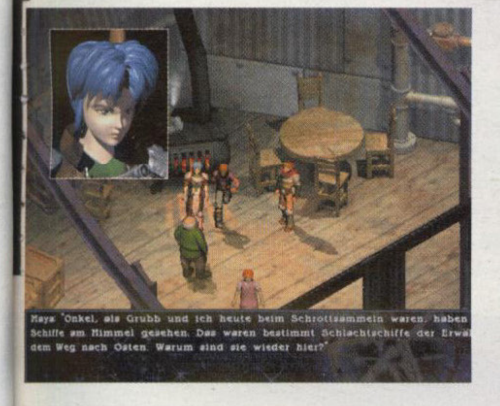
IMPERIUM GALACTICA 2

Wart Ihr ein Master of Orion? Habt Ihr die Macht von Ascendancy gespürt oder die Birth of the Federation miterlebt? Dann wäre diese Demo von Imperium Galactica 2 genau das Richtige für Euch: Als Imperator gilt es, ein riesiges Sternenreich zu begründen und gegen subversive wie aggressive Angreifer zu verteidigen. Das optisch sehr ansprechend gestaltete und 3D-beschleunigte Aufbauspiel überzeugt mit ausgefeiltem Management- und gut handhabbaren Kampfmodi. In (anhaltbarer) Echtzeit wird sowohl im tödlichen Vakuum als auch auf Planetenoberflächen gekämpft. Imperator, Euer Kommando-Shuttle wartet!













SEPTERRA CORE (DT)

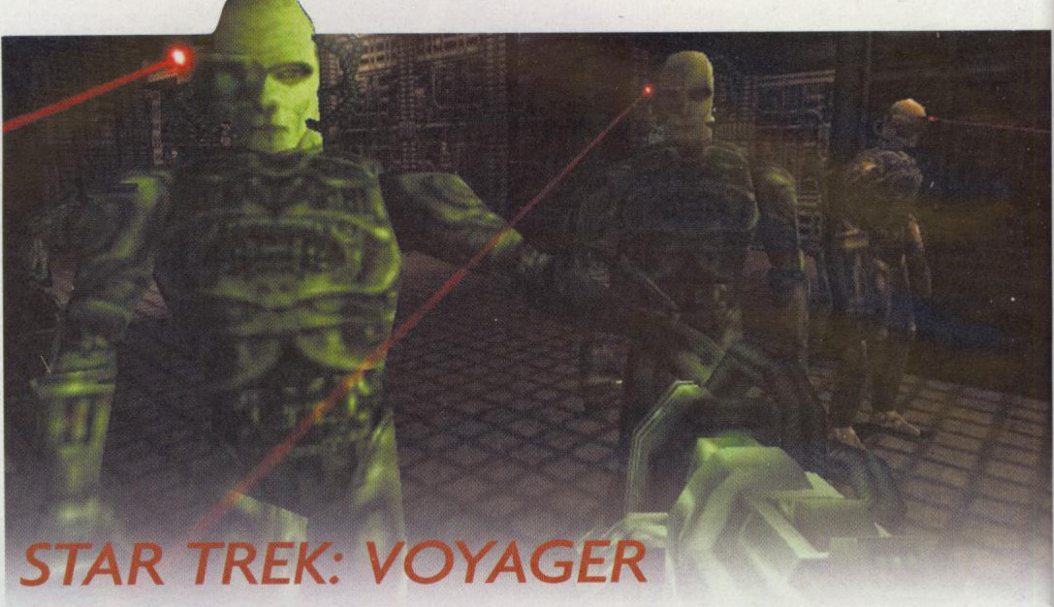
Ein mangamäßiges Rollenspiel mit vergleichsweise linearer Story – was will man mehr? Vielleicht eine besonders originelle Hintergrundgeschichte? Kein Problem, denn Septerra ist ein sehr eigenartiger Planet, dessen „Oberfläche" aus sieben Schichten von schwebenden Kontinenten besteht, in dessen Kern ein besonderes Geheimnis verborgen ist. Kein Wunder, daß die Bewohner der sieben Ebenen darüber in Streit geraten... Ob der Rest des Spiels dieser vielversprechenden Vorgabe gerecht wird, könnt Ihr anhand der Demo selbst entscheiden.

THE LONGEST JOURNEY

Eines der letzten 2D-Point-and-Click-Adventures - diese seltene Gelegenheit sollte sich kein wahrer Abenteuerfreund entgehen lassen, zumal The Longest Journey von einer wahrlich einzigartigen Reise erzählt: April, Kind einer technisierten Zivilisation, muß nämlich durch ein magisches Tor treten, um in eine völlig andere, buchstäblich zauberhafte Welt zu gelangen. Beide Welten aber sind notwendig, beide müssen sich im Zustand der Balance befinden, damit beide überleben können. Doch der Wächter dieser Balance kommt seinen Aufgaben nicht mehr nach...

THIEF II: THE METAL AGE

Lautlos schleichen, eins werden mit den Schatten der Umgebung und potentielle Gegner mit einem gezielten Schlag außer Gefecht setzen. Garrett ist wieder unterwegs, gerissener denn je. Die Demo macht bereits einen guten Eindruck und vermittelt einen Ausblick auf die neuen Level, die sich in erster Linie auf den Dächern einer Stadt abspielen werden. Für ungeduldige Naturen ist die Demo zu Thief II: The Metal Age (dt. Dark Project II) genau das richtige, um die Wartezeit bis zum Release zu überbrücken.



Von den Borg umringt – das ist wahrlich keine angenehme Situation

STAR TREK: VOYAGER

Elite Force

Gemeinsam mit Seven Of Nine & Co. Im Delta-Quadranten

Star Trek: Voyager – Elite Force

GENRE:	Action
HERSTELLER:	Raven Software/ Activision
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.ravensoft.com/eliteforce

Chris Peller

Nachdem Microprose mit „Klingon Honor Guard" letztendlich die Erwartungen der Shooter-Gemeinde nicht wirklich befriedigen konnte, versucht nun die renommierte Company Raven Software im Auftrag von Activision eine Ego-Ballerei im Star Trek-Universum anzusiedeln. In „Star Trek: Voyager – Elite Force" wird der Spieler als fiktives Besatzungsmitglied der Voyager einer von Lt. Tuvok gegründeten Elitetruppe namens „Hazard Team" angehören, die speziell bei heiklen Situationen zum Einsatz kommt. Im Zuge der Gleichberechtigung könnt Ihr wählen, ob Ihr entweder als Alexander oder Alexandria Munro dieser Spezialeinheit beitretet.

Zu Beginn des Spiels wird die Voyager in einer Art „Friedhof" gestrandet sein, einem großflächigen Areal, in dem Trümmerteile und Wracks anderer Raumschiffe, die von einem unbekannten Feind angegriffen wurden, gemächlich durchs All treiben. Um die beschädigte Voyager reparieren und den Flug fortsetzen zu können, durchforstet die Crew auf der Suche nach den benötigten Ersatzteilen daraufhin die Überreste der anderen Schiffe. Schon bald werdet Ihr jedoch merken, daß die Mannschaft der Voyager nicht die einzigen Lebewesen sind, die sich an diesem Ort aufhalten. Unangenehme Begegnungen mit den Klingonen, den Borg und anderen bekannten Rassen des Star-Trek-Universums sorgen für actionreiche Auseinandersetzungen. Insgesamt sollen 14 verschiedene Arten von Gegnern,



Ein Team-Kamerad hilft uns im Kampf gegen die Borg



Mit den neun verschiedenen Waffen kann man viel Schaden anrichten



Wie die restlichen Locations haben die Entwickler auch die Brücke der Voyager originalgetreu nachgebildet



Der Schuß ging leider daneben!

darunter auch einige von Raven Software selbst entwickelte Kreaturen, die Spielewelt bevölkern. Um sich gegen garstige Widersacher zur Wehr zu setzen, werden Euch neun unterschiedliche Verteidigungswerkzeuge, teilweise mit einem sekundären Feuermodus ausgestattet, zur Verfügung stehen. Als Standardwaffe fungiert dabei der herkömmliche Phazer der Förderation. Mit seinem Sniper-Modus bietet sich dagegen das Phazer-Gewehr regelrecht an, um einem Angreifer schon aus sicherer Entfernung den Garaus zu machen. Weiterhin komplettieren unter anderem ein merkwürdiges Alien-Artefakt sowie der von Seven Of Nine für den Kampf gegen die Borg konstruierte Infinity Modulator das Arsenal.

Doch nicht nur martialisches Gerät wird Euer Leben bei den gefährlichen Exkusionen ins Innere von fremden Raumschiffen und -stationen entscheidend verlängern. Ihr erhaltet ferner Unterstützung von anderen Angehörigen des Hazard Teams, die Euch während einer Mission begleiten. Ob der Spieler den computergesteuerten Kameraden auch optional Befehle erteilen kann, ist noch nicht geklärt. Generell werden die NPCs aber selbständig agieren und bei Angriffen zum Beispiel in Deckung gehen oder spezielle Aktionen ausführen. So öffnet ein Techniker verschlossene Türen und teilt Euch Tricoder-Informationen mit, oder ein Sanitäter verarztet Euch automatisch während und nach einem Gefecht.

Das weitgehend lineare Gameplay umfaßt angeblich acht Missionen, wobei sich jeder Einsatz aus zwei bis fünf Leveln zusammensetzt. Zwischen diesen Einsätzen wird der Spieler zusätzlich in den Genuß von Intermezzi an Bord der Voyager kommen, wo er beispielsweise von Sicherheitschef Tuvok neue Befehle erhält, Aufträge von Captain Janeway ausführt, sich auf der Krankenstation vom holographischen Doktor behandeln läßt oder B'Elena bei Reparaturen im Maschinen- →

Was ist ICARUS?

Bereits „Half-Life“ (dt.) verwendete sogenannte Scripted Scenes. Bog der Spieler beispielsweise um eine Ecke, konnte er beobachten, wie ein Wissenschaftler gerade von einem Monster verspeist wird. Oder er betätigte einen Schalter und im nächsten Moment rauschte vor seinen Augen ein vollbesetzter Fahrstuhl unaufhaltsam in die Tiefe. Solche Sequenzen förderten zwar die Atmosphäre, doch prinzipiell wurde der Spieler zum Zuschauer degradiert und konnte nicht in die Geschehnisse eingreifen. ICARUS ermöglicht es nun, in diese vorprogrammierten Events und Handlungsabläufe von NPCs einzugreifen und deren Ablauf zu verändern. Das flexible Scripting-System ist in der Lage auf die verschiedenen Aktionen des Protagonisten zu reagieren, wodurch sogar eine ganze Kette von Ereignissen ausgelöst werden kann, die den weiteren Spielverlauf drastisch verändern. Ein Beispiel: Ihr könnt lediglich dabei zusehen, wie ein Borg ein Mitglied der Voyager-Crew assimiliert. Dadurch erhält dann das Borg-Kollektiv eventuell nützliche Informationen, und Eure Mission ist zum Scheitern verurteilt. Schreitet Ihr dagegen ein und feuert auf den Borg, wird er abgelenkt und läßt von Eurem Kameraden ab, wodurch dieser flüchten kann. Der Kollege, dem Ihr das Leben gerettet habt, revanchiert sich vielleicht später für Eure edle Tat... Durch die vielfältigen Möglichkeiten, die das ICARUS-System zu bieten hat, kann der Spieler letztendlich noch tiefer in das virtuelle Geschehen eintauchen.

raum hilft. Für Fans der Serie wird der Aufenthalt auf der Voyager ein besonderes Erlebnis, da Raven Software für den Titel einen Großteil der Räumlichkeiten des Schiffes mit Hilfe des von Paramount zur Verfügung gestellten Materials (Illustrationen, Entwürfe, Modelle etc.) akribisch genau nachbildet. Von der

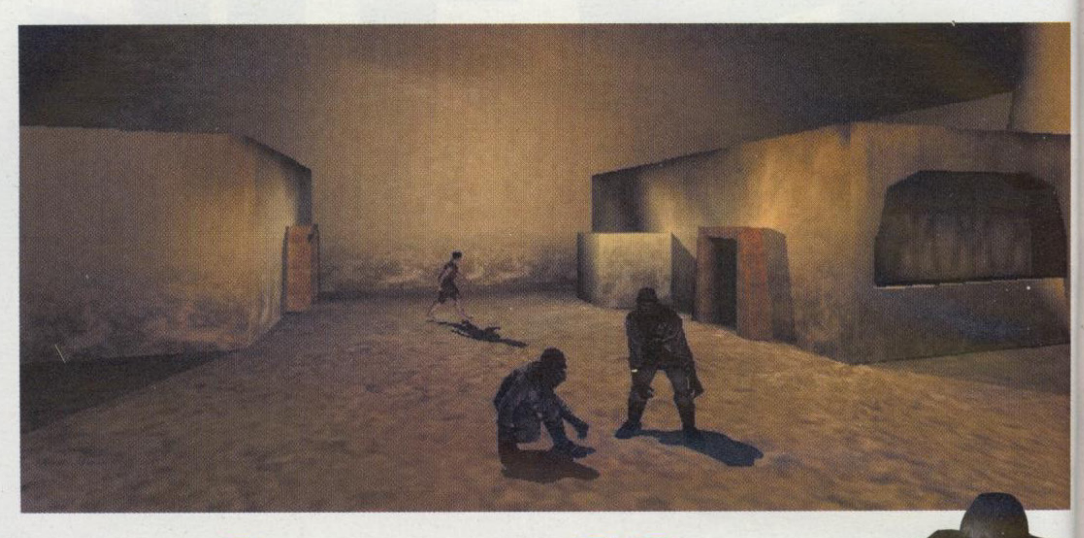


In den Gängen trifft man auch auf andere Mitglieder der Crew und kann mit ihnen unter Umständen sogar ein wenig plaudern

Der Maschinenraum ist bekanntlich ein beliebtes Angriffsziel der Borg

Brücke über die Messe inklusive der Küche bis hin zu den Mannschaftsquartieren und dem Transporterraum können alle wichtigen Locations auf acht Decks in Augenschein genommen werden – und selbstverständlich dürft Ihr die Turbolifte benutzen. Im Spielverlauf trefft Ihr natürlich auch auf sämtliche Hauptcharaktere der Serie. Neben eher kurzen „Gastauftritten“ werden Euch ein paar – darunter höchstwahrscheinlich Seven Of Nine (!) – sogar auf Missionen begleiten. Dank Motion-Capture-Technologie bewegen sich die Polygonfiguren im übrigen entsprechend ihrer „realen“ Vorbilder. Um die Atmosphäre abzurunden, bedienen sich die Entwickler der authentischen Soundeffekte aus dem Paramount-Audio-Archiv. Abgesehen davon, sollen die (lippensynchronen) Dialoge der Charaktere – zumindest in der englischen Version – von dem jeweiligen Originalschauspieler gesprochen werden.

Eine überragende Optik ist bei „Star Trek Voyager: Elite Force“ ohnehin gewährleistet, denn Raven verwendet für die Realisation des Shooter-Spektakels eine erheblich modifizierte Version der Quake-III-Engine. Die in Madison, Wisconsin ansässige Company ist ja bekannt dafür, daß sie – wie im Falle von „Heretic II“ oder dem umstrittenen „Soldier Of Fortune“– die lizensierten Technologien von id Software bei Bedarf enorm erweitert. Der jüngste Geniestreich der texanischen Kultprogrammierer um John Carmack bildet da keine Ausnahme. Um den intensiven Einzelspieler-Modus wunschgemäß verwirklichen zu können, nahmen die Entwickler der Rabenfirma an der eher für den Multiplayer-Betrieb ausgerichteten Engine einige größere Veränderungen bzw. Anpassungen vor. So fügte man mit ICARUS ein System ein, das die sogenannten Scripted Scenes, die schon in „Half-Life“ für ein packendes Spielerlebnis sorgten, in den Schatten stellen soll (siehe Kasten). Außerdem wurde eine neue Technik für die Darstellung von Spezial-Effekten, ein komplettes Kamerasystem sowie Lade- und Speicherfunktionen integriert, um nur einige Beispiele zu nennen. Mit „Star Trek Voyager: Elite Force“ steht PC-Spielern wohl das bislang visuell opulenteste und technisch eindrucksvollste Abenteuer im Star-Trek-Universum bevor. Auch Multiplayer-Fanatiker können sich freuen: Neben dem Holomatch, das dem herkömmlichen Deathmatch entspricht, dürfen sich Online-Kämpfer auch im Capture-The-Flag-Modus bewähren. Überdies will man missionsbasierte und co-op-orientierte Level speziell für erbarmungslose Auseinandersetzungen via Netzwerk oder Internet kreieren. In diesen Spielvarianten können Zocker dann als Mitglied der Föderation oder als Borg zum großen Schlagabtausch gegeneinander antreten, ihr Raumschiff gegen eine Horde von Angreifern verteidigen oder die Borg attackieren. ■



Während die Schimpansen ihren gewohnten Verrichtungen nachgehen, schleicht sich im Hintergrund der Held vorbei

Planet der Affen

Das haben wir nun von unserer Hochnäsigkeit. Ha! Der Mensch, Krone der Schöpfung? Die Affen können selbstverständlich alles besser.

Planet der Affen

GENRE:	Actionadventure
HERSTELLER:	Fox/EA
ERSCHEINEN GEPLANT:	Ende 2000

www.ea.com

Fritz Effenberger

Im Zuge der Ausbeutung von Filmklassikern ist Fox mittlerweile beim guten alten Sci-Fi-Schinken „Planet der Affen“ angelangt. Soll uns recht sein, denn mit oder ohne Charlton Heston ist dieser Mehrteiler einer der vergnüglichsten Zukunftsklamotten, noch dazu mit originalem Hollywood-typischem Zeigefinger der Scheinmoral. Das Spiel zum Film erscheint uns im Gewand des Actionabenteuers. In der 3D-Perspektive steuert Ihr dabei den aus den Filmen bekannten Ulysses, auch andere, dem Filmfan bekannte Charaktere wie Dr. Zaius, Zira, General Urses und Cornelius treten in Erscheinung. In einer vergleichsweise riesigen Welt, unterteilt in 15 Levels mit je ca. sieben Sub-Levels, müßt Ihr vor allem eines: überleben. In den seltensten Fällen geschieht das nur durch Wortgewandtheit, obwohl die etwa 2000 Zeilen an bereitgestelltem Text sicher nicht schaden. Statt dessen müßt Ihr Euch mit Gorillas, Orang-Utans und Schimpansen herumschlagen, dazu kommen erstmals die wilden Paviane und die heimtückischen Mandrille. Und wenn's ganz düster wird, stellen sich auch noch mutierte Echsen, tollwütige Hyänen und Riesenfledermäuse dem einsamen Wanderer in den Weg. Zum Glück stehen nicht nur die nackten Hände sowie herumliegende Stöcke und Steine als Waffen zur Verfügung, sondern auch Feuerwaffen und im weiteren Spielverlauf sogar hochentwickeltes Kriegsgerät mit Lasertechnologie. Aber auch die beste Bewaffnung wird das große Rätsel um die Affenzivilisation nicht allein lösen, schon deswegen hat der Akteur drei verschiedene Bewegungsmodi zur Auswahl: Heimlich, kraftvoll – oder eben normal. Die Bewegung der Personen wurde möglichst realistisch umgesetzt. Zu diesem Zweck wurden etwa 1000 Abläufe mit Hilfe des Motion-Capturing-Verfahrens aufgezeichnet. Und es empfiehlt sich auch, immer auf Trab zu bleiben, da die Affen eine größere körperliche Stärke als Menschen besitzen, eindeutig in der Überzahl sind, und der Ausbruch des Helden aus dem Gefängnis nicht unbemerkt geblieben ist. Das eigene Raumschiff ist bei der Landung auf dem unerforschten Affenplaneten zerschellt. Also bleibt nichts anderes übrig, als sämtliche Geheimnisse zu lüften. Na dann viel Spaß, Erdling. ■



Da muß sich der Mensch aber sputen!

Die Grafik steht der von aktuellen Egoshootern nicht viel nach



Der Paß hinauf zur Hochebene ist gut bewacht!



Angriff auf eine der Asteroidenstationen

Metal Fatigue

Keine Arme, keine Kekse: In dieser neuen Echtzeitstrategie mit Riesenrobotern gewinnt nur die Armee, die ihre Arme behält – denn da sind die Böller drin...

Joe Nettelbeck

Ja, das englische Wörtchen „Armament" (Bewaffnung) bekommt hier eine ganz neue Bedeutung, denn tatsächlich kann man nach einer gewonnenen Schlacht abgetrennte Arme (aber auch andere Körperteile) der gegnerischen Roboter einsammeln und für eigene Zwecke nutzen. Natürlich macht das nur dann Sinn, wenn die Technik der Feinde der eigenen überlegen ist, versteht sich...

Aber lassen wir das Konkrete und steigen stattdessen zum Allgemeinen auf: Drei futuristische Konzerne werden sich in insgesamt etwa 30 Missionen (30 weitere Einsätze für Multiplayer kommen noch dazu) um außerirdische Artefakte sowie um Macht und Einfluß balgen. Nichts Besonderes also, es gibt aber wichtige Rafinessen, die das Game von den Genrekollegen unterscheiden. So beispielsweise die Möglichkeit, seine Blechkameraden umbauen und neu ausstatten zu können. Das gab es zwar auch schon bei anderen Spielen, doch erhält die Option hier durch den Direkteinbau eingesammelter Feindfetzen (z.B. die bereits erwähnten Arme) einen irgendwie kannibalistischen Charme.

Zweitens spielt sich die Materialschlacht auf insgesamt drei Ebenen ab, nämlich auf der normalen Planetenoberfläche, in Höhlen und selbstgegrabenen Gangsystemen sowie last but not least im Orbit, wo Planetoiden voller Sonnenkraftwerke um die jeweiligen Welten kreisen.

In unserem redaktionsinternen Testlauf mit einer ersten spielbaren Version erwies sich dieses Konzept als erstaunlich gut zu handhaben. Schön, wenn es wirklich dicke kommt, dürfte eine gewisse Hektik trotzdem nicht ausbleiben, aber das ist bei gewöhnlichen Echtzeitstrategien mit nur einer Karte ja nicht anders. Ein dritter Faktor ist auch noch erwähnenswert, hilft er doch, die oftmals eher langweilige Bauperiode am Beginn der Missionen auf das notwendige Mindestmaß zu reduzieren: Bevor der Einsatz nämlich tatsächlich startet, wird die sogenannte „Prebuild"-Phase zwischengeschaltet. Hier darf eine grundlegende Basis zusammengebastelt werden, erst dann drückt man aufs „Knöpfchen", und die Zeit beginnt zu laufen...

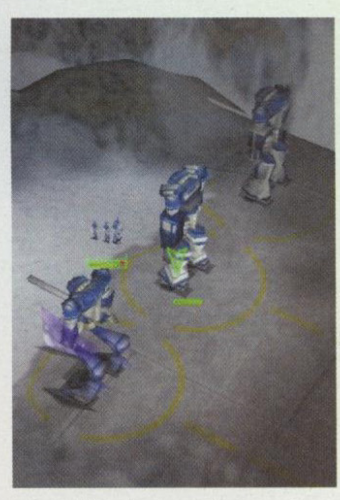
Eine Stadt im Untergrund

Im übrigen ist es möglich, das Terrain stufenlos zu drehen, Forschungsbäume hinaufzuklettern oder sich (hoffentlich) an der versprochenen Mega-KI zu erfreuen – und da immerhin Altmeister Mark Baldwin für die Cleverness der Gegner verantwortlich zeichnet, könnte dieses Versprechen vielleicht gar nicht so ganz aus der Luft gegriffen sein... ■

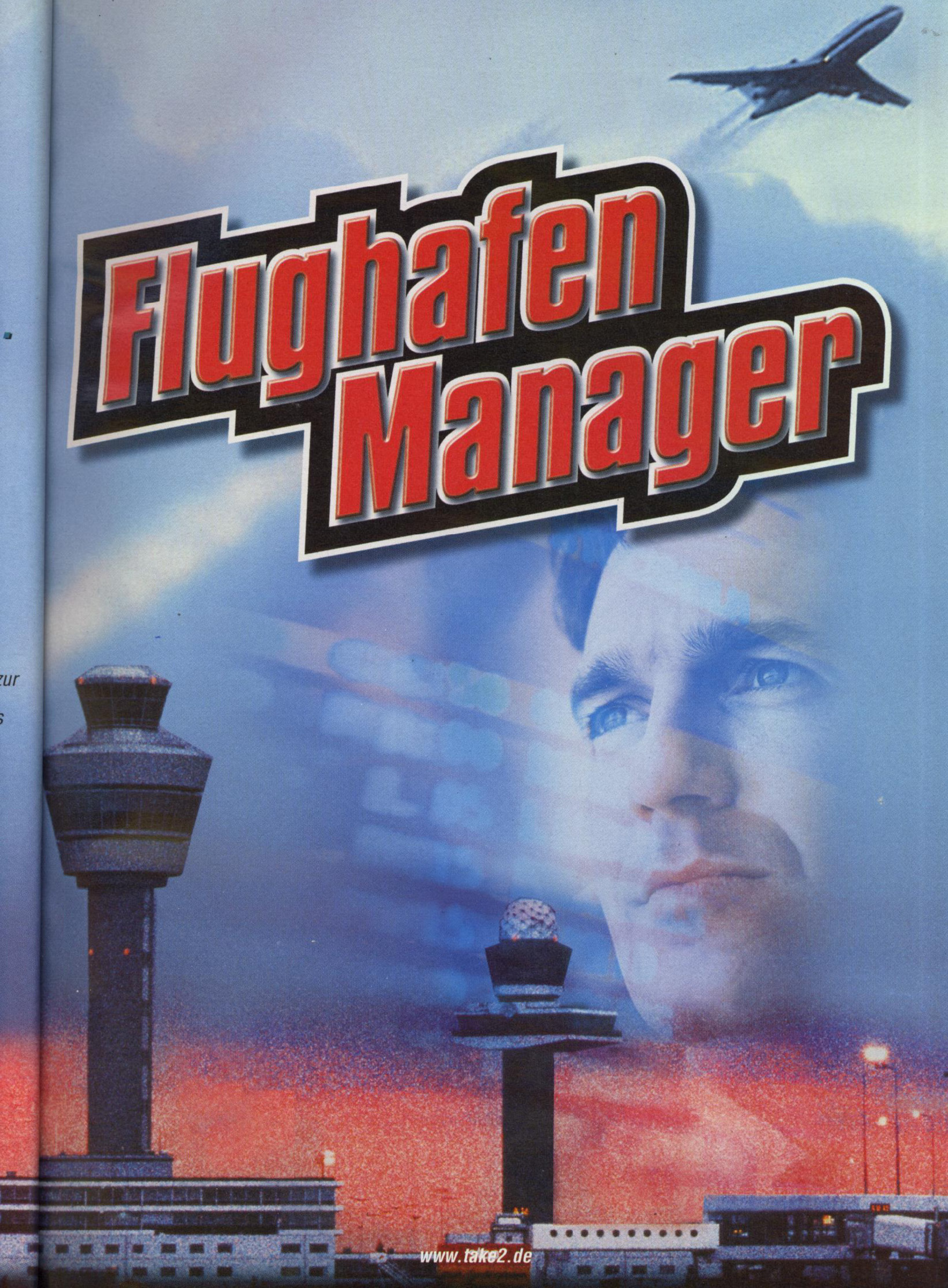
Metal Fatigue

GENRE:	Echtzeitstrategie
HERSTELLER:	Zono/Psygnosis
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.metalfatigue.com



Die Robbies laufen nicht von alleine, sondern benötigen eine Steuer-Crew – hier neben dem mittleren Mech sichtbar

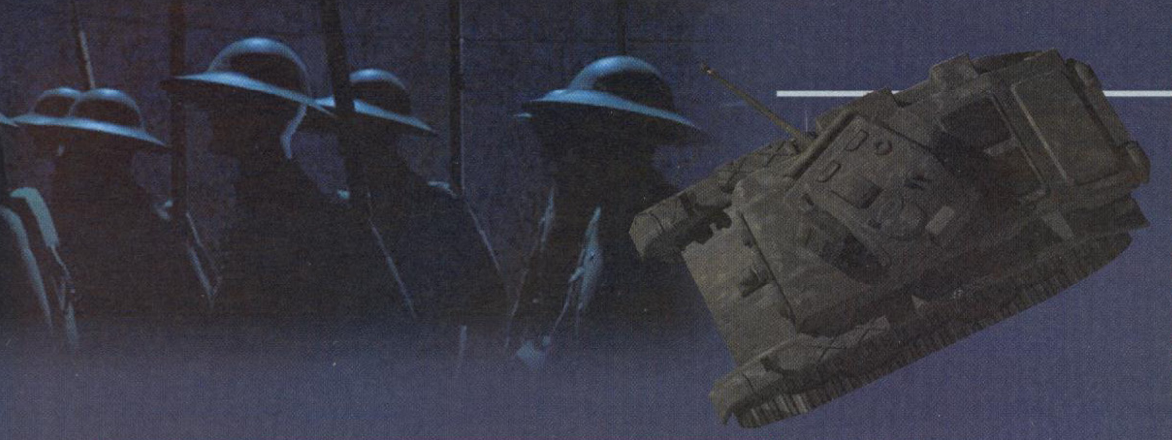

Flughafen
Manager
www.take2.de

Sudden Strike

Der zweite Weltkrieg ist nach wie vor das Lieblingsszenario der Computergeneräle. Sämtliche modernen Waffengattungen sind dort bereits vertreten, allerdings ohne „unfaire“ Tricks wie Stealth-Jäger, Interkontinentalraketen oder Star-Wars-Laserbatterien. Die teilnehmenden Parteien befanden sich in einem relativen Gleichgewicht, was die Spannung in einem darauf bezogenen Spielszenario eher fördert, und ein ständiger Strom an Weiterentwicklung der konventionellen Waffen sorgt für Abwechslung. Nur konnte sich auf dieser Grundlage die allseits beliebte Echtzeitstrategie mit Basenbau und Panzerproduktion nicht so recht entwickeln. Also blieb das Feld dem eher konventionellen Wargame ohne Ressourcenmanagement vorbehalten. In diese Lücke stößt nun CDV mit einem kühnen Überraschungsangriff vor, Grund genug für uns, den „Sudden Strike“ schon vor Release genauer unter die Lupe zu nehmen.



→



Panzerparade

Der Panzer VI, genannt Tiger, war der ganze Stolz der Wehrmacht. Ausgerüstet mit der legendären 88mm-Kanone, war er den eher mittelschweren Tanks der Aliierten haushoch überlegen, allerdings nie in ausreichenden Stückzahlen verfügbar. Gegen Kriegsende fand er im sowjetischen T-34 einen ebenbürtigen Gegner.

Der Panzer V hieß mit Vornamen Panther. Technisch hochentwickelt und mit einer effektiven 75mm-Kanone bestückt, wenn auch nicht rundum zuverlässig, wurde er von Teilen des deutschen Militärs favorisiert und war damit einer der Hauptgründe für die mangelnde Verfügbarkeit des legendären Tiger.

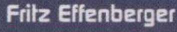


Der Elefant war ein schwerer Panzerjäger auf einem Tiger-Chassis. Die Kombination eines beeindruckenden 127mm-Geschützes mit einer entsprechend schweren Panzerung konnte selbst schwerste sowjetische Panzerangriffe einbremsen.

Die deutschen Panzerarmeen enthielten traditionell neben den Kampfpanzern auch sogenannte Sturmgeschütze. Durch den Verzicht auf den Drehturm konnten stärkere Geschützkaliber montiert werden. Gipfel dieser Entwicklung war der monströse Sturmtiger.

Der sowjetische T 70 wurde von der roten Armee in Massen eingesetzt, konnte aber gegen die moderneren deutschen Tanks vom Typ Panther und Tiger nicht bestehen.

Das Blatt wendete sich erst, als die sibirischen Schwerindustriekombinate den T 34 in großen Stückzahlen bereitstellen konnten. Unter dem Spitznamen „Josef Stalin“ wurde er zum Schrecken der bis dahin unaufhaltsamen deutschen Panzerdivisionen.



Fritz Effenberger

Ein Überraschungsangriff auf die Welt des Strategiespiels, noch dazu aus Karlsruhe, das ja nun nicht gerade als typischer Feldherrenhügel bekannt ist, hält seit Monaten die Spielergemeinde in Atem. Sudden Strike könnte erstmals die Brücke schlagen zwischen reinen Wargames à la Close Combat und Echtzeittiteln aus dem Clone-and-Conquer-Heer.

Schicke Uniform

Augenfällig ist dabei natürlich zunächst die feine Grafik. Detailliert, ja liebevoll dargestellte Einheiten lassen sich klar nach Typ unterscheiden, schon beim ersten Hinsehen ist ein Panzer III deutlich verschieden von einem Panzer IV, selbst mit gleicher Farbe. Die deutsche Wehrmacht hüllt sich nämlich in dezentes Feldgrau, während die Sowjets grünes Tuch, und die Westallierten Braun- und Khakitöne bevorzugen. Die Explosionen brauchen sich nicht

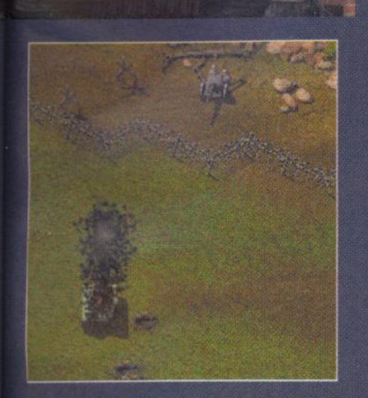


Sudden Strike: So was nennt man doch verschärften Wuselfaktor, nicht?



An Videosequenzen wird wirklich nicht gespart





Die leichten Panzerabwehrkanonen schlagen tiefe Breschen in anrückende Tankbataillone



Wracks sind von betriebsfähigen Einheiten auf einen Blick zu unterscheiden



Wie hier besonders gut zu sehen ist, haben die Entwickler auf eine realistische Sichtlinie besonderen Wert gelegt

zu verstecken, besonders putzig wirken die von jedem erneuten Granateneinschlag aufgeworfenen Dreckfontänen. Die zurückbleibenden Krater sind unregelmäßig über dem Boden verteilt, dem Spiel liegt also kein „Schachbrettmuster" zugrunde wie manchen Konkurrenzprodukten. Zerschossene Fahrzeuge bleiben als verrußte Wracks stehen. Solange sie noch in Bewegung sind, zeigen sie relativ natürliches Verhalten und bei Drehungen auffällig viele Bewegungsphasen, sie drehen sich also nicht ruckartig um die eigene Achse, sondern tun dies aufgeteilt in einzelne Schritte.

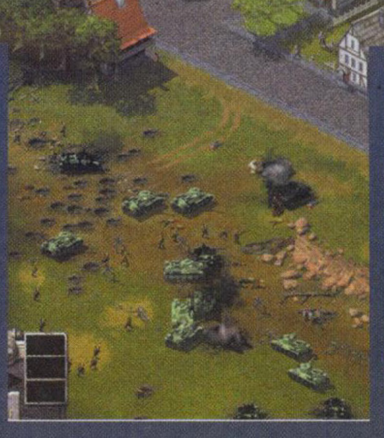
Wir sehen sofort, daß es sich hier um „altertümliche" Iso-Grafik handelt, nicht etwa um angesagtes, schickes 3D. Ist Sudden Strike also doch nur zweite Garde? Das wohl nicht, denn die typischen 3D-Strategien mit einer Kamerasteuerung, die dem Spieler noch mehr räumliches Vorstellungsvermögen abverlangt als bei den gängigen Egoshootern, haben sich bislang noch nicht völlig durchsetzen können. Viele Spieler sind völlig zufrieden damit, hin und her zu scrollen und höchstens zur besseren Übersicht einmal in eine größere Höhe über dem Schlachtfeld zoomen zu können. Die durch moderne 3D-Engines mögliche „fliegende" Kamera sorgt zwar für konstanten Augenschmaus, kann aber zu strategischen Nachteilen führen, da ein schnelles Wechseln zwischen verschiedenen Brennpunkten des Geschehens einiges an Konzentration verlangt.

Bewährte Taktik

Der nächste Punkt, der für eine ausgereifte Iso-Grafik spricht, ist die deutlich höhere Spielgeschwindigkeit bzw. ein sehr flüssiger Ablauf auch auf älteren Computern. Wir erleben es regelmäßig, daß eine 3D-Orientierung im Spieldesign – ob Wireframe oder Voxel – zu einem kaum stillbaren Hardwarehunger der Software führt. Und sagt selbst: Welches andere Spiel bietet Euch bis zu 1000 Einheiten gleichzeitig auf einer Karte, ohne daß die Schlacht zur Dia-Show heruntergebremst wird? Das dritte Argument für die bewährte Iso-Ansicht ist die (nach wie vor) begrenzte Rechenleistung unserer PCs. Je mehr die CPU mit Grafikberechnungen belastet wird, desto weniger Rechenzeit bleibt für die Künstliche Intelligenz übrig. Hier tut sich Sudden Strike eindeutig hervor,



Ein Bombenangriff der sowjetischen Luftflotte zerschlägt die deutsche Verteidigungslinie,...

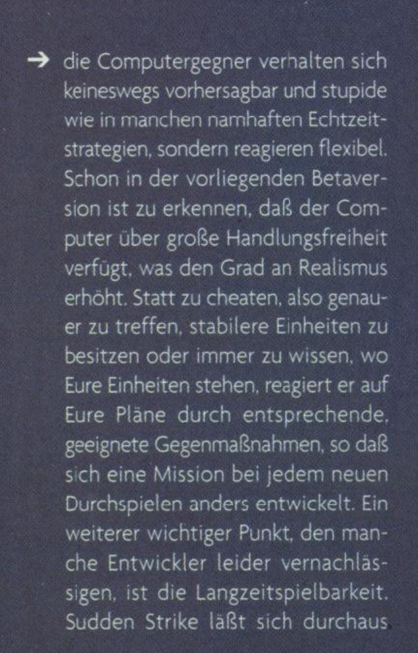


so daß die grüngetarnten Panzer ohne nennenswerte Verluste vordringen können,



bis das Dorf völlig von der roten Armee eingenommen ist

→



→ die Computergegner verhalten sich keineswegs vorhersagbar und stupide wie in manchen namhaften Echtzeitstrategien, sondern reagieren flexibel. Schon in der vorliegenden Betaversion ist zu erkennen, daß der Computer über große Handlungsfreiheit verfügt, was den Grad an Realismus erhöht. Statt zu cheaten, also genauer zu treffen, stabilere Einheiten zu besitzen oder immer zu wissen, wo Eure Einheiten stehen, reagiert er auf Eure Pläne durch entsprechende, geeignete Gegenmaßnahmen, so daß sich eine Mission bei jedem neuen Durchspielen anders entwickelt. Ein weiterer wichtiger Punkt, den manche Entwickler leider vernachlässigen, ist die Langzeitspielbarkeit. Sudden Strike läßt sich durchaus mehrmals neu beginnen, im Gegensatz zu Games, die sich streng an das „Drehbuch" halten. Bei 30 Missionen, in drei Blöcke aufgeteilt, sollte also so einiges an Zeit vergehen, bis die Spannung merklich weniger wird. Die drei Kampagnen unterscheiden sich außerdem im Schwierigkeitsgrad. Zum Warmwerden empfiehlt sich die alliierte Kampagne, die mit der Landung in der Normandie beginnt. Viele unterschiedliche Missionsziele sorgen hierbei schon für Abwechslung. Fortgeschrittene (und Normandie-Geschulte) versuchen sich an der deutschen Kampagne, die in einer Zeit angesiedelt ist, als die Wehrmacht an allen Fronten kämpfte und durchaus siegte. Sie stoppt aber deutlich vor Kriegsende und Zusammenbruch, so daß die Möglichkeit eines deutschen Sieges nicht zur Verfügung steht. Der rasante technische Fortschritt in jenen Jahren führt zu immer neuen Waffensystemen, die das Spiel zusätzlich beleben. Die dritte Serie, mit diesmal reichlich knackigen Missionen, dreht sich um den Abwehrkampf der Sowjets, die die taktische Finesse und technische Überlegenheit der Wehrmacht mit Masseneinsatz von Mensch und Material kontern mußten und in entsprechend gigantische Schlachten verwickelt waren.

Laden und Feuern

Frische Truppen werden nicht selbst produziert, sondern stehen als Nachschub über die strategisch wichtigen Bahngleise zur Verfügung. Das heißt, wir sparen uns die Basenbauerei, müssen uns nicht mit Minen und Rohstoffen herumschlagen und haben keinerlei Energieprobleme. Statt dessen konzentrieren wir uns darauf, schnell und hart zuzuschlagen, die Vor- und Nachteile unserer Einheiten zu beachten und mit begrenzten Mitteln taktische Puzzles zu lösen. Dazu gehört der rechtzeitige Rückzug ebenso wie das Sichern der Nachschublinien und das reibungslose Zusammenspiel von Infanterie, Panzerfahrzegen, Panzerabwehreinheiten und der mächtigen Artillerie. Als zusätzliches Feature finden wir, durchaus realitätsnah gestaltet, begrenzte Luftschlagskapazitäten. Das heißt, daß in manchen Missionen Bombenangriffe auf Stellungen des Feindes dirigiert und Fallschirmjäger hinter seinen Linien plaziert werden können. Andererseits rückt in diesem Zusammenhang die Luftabwehr ins Bild, so daß in manchen Missionen erst gegnerische Flakstellungen ausgeschaltet oder von eigenen Truppen übernommen werden müssen. ■



Ein überraschender Fallschirmeinsatz der roten Armee...



...endet als komplettes Desaster. Da werden Köpfe rollen!

Auf Rädern

Die auf Rad-LKW montierten Raketenbatterien vom Typ „Katjuscha" ermöglichten es den Sowjets, ihre Angriffe durch Flächenbombardements vorzubereiten.

Der deutsche Panzerspähwagen hatte den Spitznamen „rollender Sarg", aber nur wegen der äußerlichen Ähnlichkeit. Auf sechs- oder achträdrigen Fahrgestellen oder in Halbkettenausführungen spielten diese offiziell als „Sonder-KFZ" bezeichneten Aufklärer eine bedeutende Rolle



Langläufige Kanonen mittlerer Kaliber wurden an allen Fronten effektiv zur Panzerabwehr eingesetzt, hier eine 45mm-Kanone

Haubitzen mit einem Kaliber von mindestens 150mm waren wegen ihrer hohen Reichweite eine extrem wichtige taktische Komponente

Leichte Maschinenkanonen zur Flugabwehr boten einen gewissen Schutz gegen taktische Bomber oder Luftlandeinsätze



Eine Artilleriestellung, von Kampfpanzern und Infanteristen geschützt...



...verursacht in den feindlichen Stellungen beträchtliches Durcheinander



Diese Industrieanlage ist durch zwei Flakstellungen vor Luftangriffen gesichert (oben)



Flammenwerferpanzer sind vor allem bei der gegnerischen Infanterie äußerst unbeliebt (rechts)

Das Exklusiv-Entwickler-Interview

Wie siehts mit Nachfolgern aus? Add-On? Sudden Strike 2?

Fuer das Add-On rechnen wir drei Monate nach Release. Da soll ja unter anderem ein ordentlicher Missions- und Karteneditor rein. Ein Sudden Strike 2 kann man ca. ein Jahr nach Sudden Strike I erwarten.

Gibt es Zoom Levels in der Endversion?

Nein. Der Abstand des Betrachters zum Spielgeschehen ist in Sudden Strike optimal abgestimmt. Sudden Strikes einmaliger Look wird nicht zuletzt dadurch erzeugt, daß die Einheiten genau für diesen Abstand zur Karte optimiert wurden. Nur in diesem Abstand fügen sie sich so weich, durch viel Handarbeit mit unterschiedlichen Arten der Transparenz, in den Hintergrund ein.

Wo seht Ihr die Hauptunterschiede zu Close Combat 4?

Sudden Strike hat zwar den gleichen geschichtlichen Hintergrund wie Close Combat, ist aber ein völlig anderes Spiel, etwas mehr in Richtung von Echtzeitstrategiespielen wie Starcraft. Daher erinnert die schnell erlernbare Bedienung auch ganz klar mehr an bisherige Echtzeitstrategiespiele als an Wargames. Das Spielgeschehen ist schneller als in Close Combat, alles geschieht auf einer etwas größeren Ebene. Die Mischung aus großangelegten Operationen und Details ist eines der Dinge, die Sudden Strike so einmalig machen.

Warum Iso-Grafik statt einer 3D-Engine?

Schlichtweg die Tatsache, daß es noch kein Echtzeitstrategiespiel mit einer 3D-Engine gab, die sich mit einer guten Iso-Grafik messen konnte.

Wird es kooperative Kampagnen geben?

Nein, das ist eigentlich nicht beabsichtigt. Es gibt einzelne Missionen, die man kooperativ spielen kann.

Was das Team noch gesagt haben möchte:

Das Feedback, das schon jetzt zu Sudden Strike von den Spielern hereinkommt, ist überwältigend, vielen Dank!



Ein paar Katjuschas spielen auf ihren Stalinorgeln. Was für ein Krach!



Eine im letzten Moment zerbombte Brücke kann einem den schönsten Vorstoß versauen

Systematik

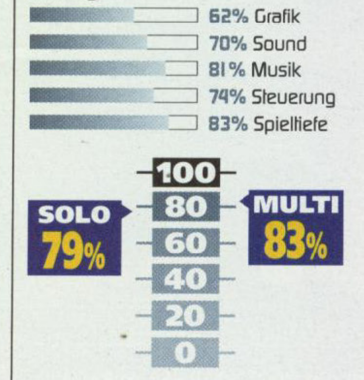
POWER PLAY AWARD

Unser neues Empfehlungs-Logo erhalten alle Produkte mit einer Wertung ab 85%

Name: Wonder of Age
Hersteller: Fountain of Youth
Web: www.powerplay.de
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch
Spiel/Anleitung: serbisch
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP,

Mindestanforderungen: : P166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PIII 550, 256 MB RAM, 28x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:
62% Grafik
70% Sound
81% Musik
74% Steuerung
83% Spieltiefe



WIE DIE POWER PLAY SPIELE TESTET UND BEWERTET

Die Tester:

Totale Objektivität kann es bei Software wohl niemals geben, sind doch die Geschmäcker und Vorlieben der Spieler grundverschieden. Abgesehen von klaren Fakten wie Bedienbarkeit, Ausstattung oder offensichtlichen Programmfehlern, bleibt als wichtiger Orientierungsmaßstab der Geschmack des jeweiligen Testers. Das POWER PLAY-Team besteht aus erfahrenen Computerspielern, die seit Jahren mit Scharfblick ihre Urteile abgeben.

Die Meinung:

Vor rund zwölf Jahren entwickelte das Gründungsteam der POWER PLAY den „Meinungskasten" – ein Vehikel, um im deutschen Presserechtsdschungel über ein Produkt Tacheles reden zu können, ohne sich gleich Gegendarstellungen seitens der Industrie einzuhandeln. Und heute? Nun, wir haben jetzt aus der POWER PLAY ein Meinungsmagazin gemacht, das eine Vielzahl von Namensbeiträgen beinhaltet, die jeweils von Anfang bis Ende die Meinung des jeweiligen Autors wiedergeben.

Das Wertungsschema:

Die Ansichten des Testers kombinieren wir mit allen objektiv erhebbaren Fakten zu unseren Wertungsnoten. Dabei sind wir unserem bewährten Prozentsystem treu geblieben: Von total finster (0 %) bis unglaublich perfekt (100 %) reicht die Spannweite. Oberhalb von 60 % sind die Produkte bereits überdurchschnittlich, ab 70 % gut und bei 85 % und aufwärts so superklasse, daß sie als Zeichen unserer Wertschätzung den POWER PLAY AWARD erhalten. In der Hardware-Rubrik können Testkandidaten zudem unseren KAUFTIP einheimsen. Diese Auszeichnung gibt es für ein hervorragendes Preis/Leistungs-Verhältnis. Im Spieletest differenzieren wir die Gesamtwertung nach wie vor in Solo- und Multi-Note, denn nur wenige Titel erzeugen im Solo-Einsatz exakt den gleichen Spaß wie im Multiplay er-Modus. Im Technikkasten direk über der Wertung erfahrt Ihr auc gleich, welche Multiplayer-Protokoll 3D-Karten und Eingabegeräte da Spiel unterstützt.
Da jedes Genre seine Eigenheiten ha die vom Spieler geliebt oder gehaß werden, vergeben wir zur bessere Orientierung noch wichtige Sub-We tungen. Grafik(qualität) und Spieltief sind unverändert geblieben. Die bishe rige Sound-Wertung haben wir aufge splittet, denn die Background- un Titelmusiken eines Spiels können vo ganz anderer Qualität sein als di Sprachausgabe, Spiele- und Waffen geräusche (Sounds).
Außerdem bewerten wir ab sofo auch die Steuerung. Hier läßt de Tester zum Beispiel einfließen, ob sic die Tastaturbelegung nach persön lichem Geschmack verändern läß oder, ob sich die Spielfiguren zie genau durch die 2D- und 3D-Land schaften manövrieren lassen. ■

Die Ausnahmen von der Regel

Was ist ein XXL-Test?

Bei unserem Extralarge-Test handelt es sich um die Spezialversion eines ausführlichen Spieletests, vergleichbar dem 100 000 km-Test in Autozeitschriften. In jeder Saison widmen wir einem komplexen und interessanten Titel diese besondere Art der Aufmerksamkeit. Über mehrere Ausgaben hinweg (in der Regel 2-3) analysieren wir das Spiel in seiner gesamten Herrlichkeit. Dafür erhält es nicht nur unsere übliche PP-Gesamtwertung, sondern auch Noten für jeden wichtigen Teilbereich. So können wir hervorragende Kampagnen hervorheben, mißlungene Szenarien entlarven und exakt aufzeigen, wann und wo ein Adventure zu knifflig, das Actionspiel dramatisch oder der strategisch durchdachte Feldzug wild wird. Mit diesen Informationen könnt Ihr nicht nur eine sichere Kaufentscheidung fällen, sondern auch für das spätere Spielen viele Anregungen und Lösungsansätze mitnehmen - damit auch der Spielspaß XXL wird.

Wieso Update.zip?

Um alle unsere Leser immer möglichst aktuell zu informieren, bemühen wir uns schon um englischsprachige Originalversionen. Diese liegen in der Regel unseren Testberichten und Wertungsnoten zugrunde. Das ist durchaus für viele Spieler okay, die gerne genau solche Importe erwerben. Werden die deutsche Umsetzung eines US- oder UK-Titels vorzieht, kann Überraschungen erleben: Manche Eigenschaft, die im Testbericht hoch gelobt wurde, ist entweder gar nicht vorhanden oder womöglich eher negativ zu bewerten. Deshalb beleuchten wir in der Rubrik „Update.zip" deutsche Versionen hinsichtlich qualitativer oder funktionaler Differenzen gegenüber ihrem Original. Aus ähnlichen Gründen behandeln wir hier auch Mission-, Ad-On- und Level-CDs, können diese Ergänzungspakete doch einem fade gewordenen Spiel zu neuem Leben verhelfen und sogar wichtige Funktionen nachliefern. Oder eben nicht, falls Level nur lieblos zusammengerafft wurden...

Meet the team...



Ralf Müller

fühlt sich am wohlsten, wenn ein Spiel ihn richtig fordert. Mogeleien statt KI verabscheut er.

Rollenspiele...Strategie...Handelssimulationen...Actionracer



Joe Nettelbeck

stürzt sich am liebsten in prickelnde Abenteuer. Geheimnisvolle Rätsel & Atmosphäre sind seins.

(Action-) Adventures...Rollenspiele...Fußballmanager



Chris Peller

betritt die Spielewelten ungern ohne Waffe. In Feuerpausen benutzt er auch den Kopf...

Action-Shooter...Action-Adventures...Jump'n'Run



Maik Wöhler

sucht den Nervenkitzel - im Himmel, auf Erden und online auch in Dungeons...

Rollenspiele...Strategie...Online...Mil. Flugsimulationen



Fritz Effenberger

tobt über Schlachtfelder wie ein Derwisch - hauptsache schnell und hart zuschlagen...

Echtzeitstrategie...Action...Handels- & Aufbausimulationen



Artur Hoffmann

ist auf den Sportplätzen dieser Welt zuhause. Egal, ob Driving Range, Infield oder Strafraum...

Sportsimulationen...Action...Action-Adventures



Thomas Ziebarth

hebt oft und heftig ab, denn er fliegt für sein Leben gern. Egal, ob Modelle oder Jumbo...

Zivile Flugsimulationen...Action...Rennsimulationen

Was Ihr wollt

DIE POWER PLAY KOLUMNE

Ralf Müller

Seien wir ehrlich: Niemand bekommt, was er will. Wenigstens nicht ganz und gar. Nicht einmal Bill Gates ein absolut unantastbares Monopol. Da helfen weder seine Milliarden noch anrüchige Methoden... Auch Euch, unseren POWER PLAY-Lesern, können wir nicht alles geben, was Ihr wollt. Dafür müßten wir mindestens über die Portokasse von Billyboy verfügen. Also wird es nichts mit güldenem Cover, 500 Seiten Umfang und handsignierten Sammel-CDs. Dafür habt Ihr aber im Rahmen unserer Umfrage (Ausgabe 1/2000) eine ganze Flut von Anregungen geschickt, für die wir sehr dankbar sind! Etliche Vorschläge haben wir prompt berücksichtigt (bzgl. Award, Inhalt, Fetisch, Update, Online et cetera), manche diskutieren und planen wir noch. Damit bekommt Ihr wenigstens zum Teil, was Ihr wollt. Und damit das so bleibt, wollen wir auch künftig Feedback, Vorschläge und Kritik hören (unsere sämtlichen Kontaktwege verrät die Leserbriefseite e-mail.me). Die wichtigsten statistischen Ergebnisse unserer kleinen Umfrage wollen wir Euch nicht vorenthalten: Unsere Rubriken erhielten durchwegs Wertungsnoten, die im Schnitt zwischen 10 und 12,5 lagen (15 war Maximum). Besonders gut gefielen die Tests (einschl. XXL) mit 27,5 % der Nennungen. Gestaltung, Inhalt und Logo schnitten mit über 10 Prozent ebenfalls gut ab. Am ehesten werden von Euch die alten Meinungskästen und das alte PP-Logo vermißt. Hier entwickeln wir bereits ein paar Verbesserungen... Unseren Schreibstil empfindet Ihr mit sagenhaften 66,37 % als "unterhaltsam" und stuft ihn daneben auch als humorvoll (29,6 %), seriös (28,7 %), anspruchsvoll (26,91 %) und erwachsen (16,14 %) ein. Nur 0,9 % der Leser empfinden uns als langatmig oder schwierig. Wir danken für diese überragende Bewertung mit einem Doppelgeschraubtenhochglanzsonderdankeschön! Euer POWER PLAY-Team

Redaktions-Charts	Leser-Charts
1. Imperium Galactica 2 Mikromanagement in galaktischen Ausmaßen	**1. Age of Empires 2** Dsching-Dsching-Dschingis-Chan. Zum Beispiel
2. Unreal Tournament Ihr drei holt die Flagge, ich sichere die Basis	**2. indiziert 3 (dt.)** Aber nur auf Roboter schießen, ja?!
3. Die Sims Wenigstens auf dem Bildschirm ein geregeltes Leben...	**3. Pharao** Das vielleicht längste Sandkastenspiel des Universums
4. indiziert 3 (dt.) Alles so schön bunt hier. Hurra! Frag!	**4. Tomb Raider 4** Schießen, daß die Zöpfe fliegen. Und Schalter drücken.
5. Sudden Strike Endlich wieder Massenschlachten ohne Grenzen	**5. Indiana Jones 5** Man muß diesen Russen einfach auf die Finger schauen
6. Planescape Torment Zwar immer noch tot, aber dafür nicht mehr allein	**6. Unreal Tournament** Völlig unreal. Und deswegen um so unterhaltsamer
7. Majesty Gartenzwergstrategie mit Riesenfeatures	**7. Grand Theft Auto 2** Das Radio nervt. Ich klau ein anderes Auto!
8. Metal Fatigue Die Mechs sind keine aussterbende Tierart. Wirklich!	**8. Anno 1602** Grüß Gott, Herr Columbus
9. Homeworld Immer noch die besten Raumschlachten dieser Galaxis	**9. Fifa Soccer 2000** Fußball ist unser Leben und König Fußball regiert die...
10. Everquest Und als nächstes spiele ich als Elfentroll	**10. Swat 3** Die Polizei darf das, verstanden?

Gabriel Knight 3

Teil 3

BLOOD OF THE SACRED, B

XXL-Test – Teil 1

Während des ersten Tages gerät Gabriel auf den Spuren zweier Kindes-Entführer in das kleine südfranzösische Städtchen Rennes-le-Chateau. Dort allerdings, so deutet sich bald an, gibt es noch weit schlimmere und beunruhigendere Mysterien als nur einen Kriminalfall.

Gesamtwertung des 1. Teils **76%**

XXL-Test – Teil 2

Während des zweiten Tages spaltet sich die Handlung in zwei Hauptstränge auf: Gabriel ist zuständig für die aktiveren Parts, während die neu hinzugestoßene Grace sich mit Hilfe ihres Laptops auf die Entschlüsselung von Puzzles und alten Dokumenten spezialisiert. Spannung und Dramatik kommen dabei jedoch nicht zu kurz!

Gesamtwertung des 2. Teils **82%**

XXL-Test – Teil 3

Nach wie vor legen Gabriel und Grace als schlagkräftiges Solisten-Duo die letzten Meter bis zur Lösung eines welterschütternden Mysteriums zurück. Und am Ende wird nichts mehr so sein, wie es war...

Gesamtwertung des 3. Teils **90%**

3

D,

3

BLOOD OF THE DAMNED


Joe Nettelbeck

Der dritte und letzte Teil unseres XXL-Tests befaßt sich – abgesehen vom kurzen Überblick und den Rätseln im allgemeinen – mit der kürzlich erschienenen deutschen Version und natürlich wieder mit der Story dieses außergewöhnlichen Adventures. Genauer gesagt: Mit Tag Nummer Drei! Dabei geht es nun dem Endspurt entgegen. Grace entschlüsselt weitere Teile des „Serpent-Rouge"-Dokuments, um so schließlich den Ort zu finden, an dem der Schatz der Tempelritter vergraben ist. Gabriel hingegen ist der, der am Ende in die ungewisse Tiefe steigen muß, um sich seinem Schicksal zu stellen. Und über allem liegt der bedrohliche Odem eines ungeheuerlichen Geheimnisses...

Name: Gabriel Knight 3
Hersteller: Sierra
Web: www.sierrastudios.com
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: P 200, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P II 350, 128 MB RAM, 16x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

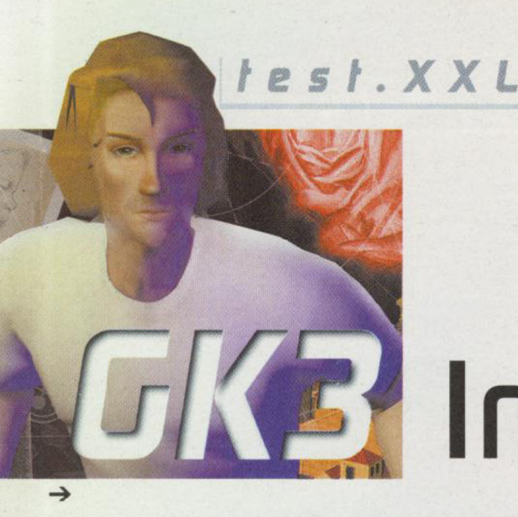
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
77% Grafik
80% Sound
85% Musik
82% Steuerung
75% Spieltiefe

SOLO 83%

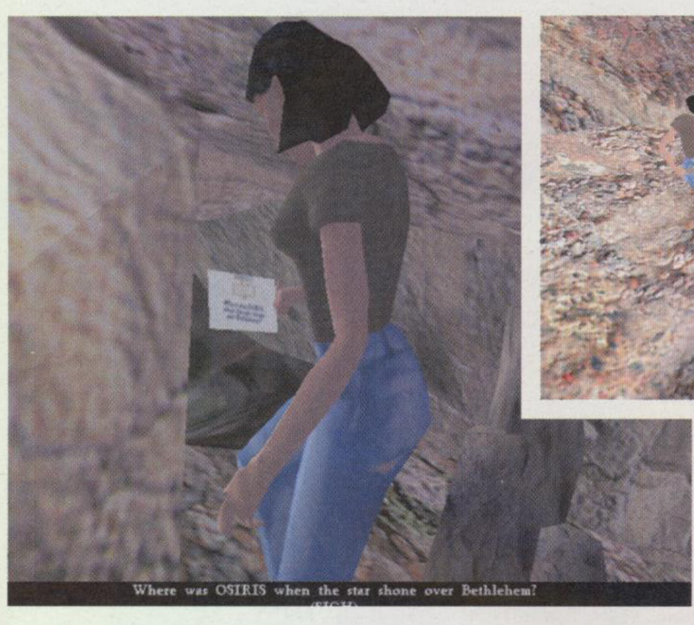
100
80
60
40
20
0



Info

3D-Adventure in Third-Person-Perspektive. Rätsel in klassischem Stil, zum Teil mit hohem Schwierigkeitsgrad. Sehr wenig Action.

GK3 Im Überblick



Rhythmisches Schaufeln...

...führt zu kryptischen Botschaften (links)



Die Story

Auf der Spur eines entführten Säuglings landet Gabriel Knight in seiner Rolle als moderner Geisterjäger in einem südfranzösischen Städtchen, das ein unglaubliches Geheimnis birgt. Der besondere Clou dabei ist (wie man es von Gamedesignerin Jane Jensen schon kennt), daß sich das Spiel sehr eng an der Realität entlanghangelt. Will sagen: Rennes-le-Chateau ist auch in Wirklichkeit mit einem ungelösten Rätsel gesegnet, das sich um die Tempelritter und ihren sagenhaften Schatz rankt. Klarer Fall, daß die Entführung etwas mit diesem Myterium zu tun hat, klarer Fall auch, daß Gabriel und seine Assistentin Grace es mit einigen übernatürlichen Phänomenen zu tun bekommen, bevor alles vorüber ist..

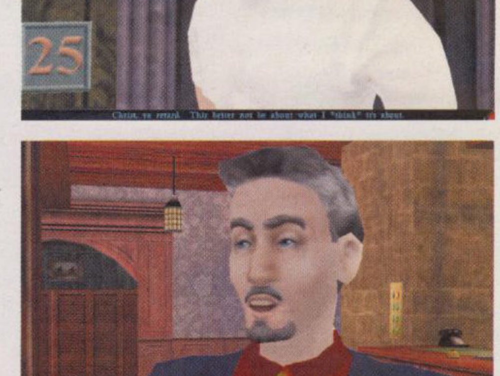
Für alle, die erst jetzt, beim dritten und letzten Teil des XXL-Tests von Gabriel Knights jüngstem Abenteuer, zu uns stoßen, sei hier noch einmal die Gesamtbewertung im Überblick wiederholt: Das Spiel gehört einem Genre an, das in den letzten Jahren immer seltener bedient wurde: dem klassischen Adventure. Es geht also nicht um Action und ums Schießen, sondern praktisch nur um die Lösung eines hochkomplexen Rätsels. Mittel zum Zweck sind dabei Gespräche, Objekte, die man mitnehmen, untersuchen und/oder verwenden kann sowie ein detektivischer Computer mit höchst leistungsfähiger Software.

Das Spiel überzeugt zunächst einmal mit vielschichtigen Charakteren, die sehr echt wirken – digitale Abziehbilder wird man in diesem Adventure nicht finden. Besonders deutlich wird das in der heiklen Beziehung der beiden Hauptcharaktere (Gabriel und seine Kollegin Grace Nakimura), die gegen Ende des zweiten Tages erstmals thematisiert wird. Und dann natürlich noch einmal im dramatischen Abspann am Schluß des Spiels.

Dasselbe hohe Niveau (wenn nicht sogar ein noch höheres) hat die Geschichte selbst zu bieten: Sorgfältige Recherchen in Tateinheit mit dem durchdachten, im eigentlichen Wortsinne phantastischen Plot führen letzten Endes zu einer absolut glaubwürdigen Story. Auch wenn sie bei Lichte betrachtet völlig bizarr und abgefahren ist. Hinzu kommt natürlich, daß ich als Liebhaber von absonderlichen Verschwörungstheorien dem Thema ohnehin gewogen bin.

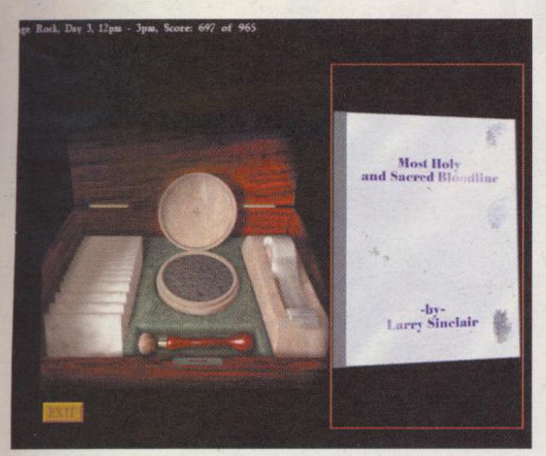
„Gabriel Knight 3" ist freilich kein Spiel für nebenberufliche Abenteurer. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt, weshalb Einsteigern eher abzuraten wäre. Um das Game wirklich genießen zu können, sollte man schon ein erfahrener, vor allem jedoch hartnäckiger Rätselknacker sein – umso mehr Grund für uns, die Handlung auf den folgenden Seiten wieder in allen Einzelheiten zu betrachten...

Gabriel ist heute morgen ganz mies drauf – tja, Männer sind halt manchmal Idioten!



Prinz James bemüht sich persönlich nach Rennes, um zu retten, was noch zu retten ist

GK3 Die Rätsel

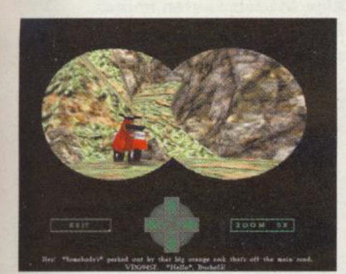


Fingerabdrücke sind stets hilfreich

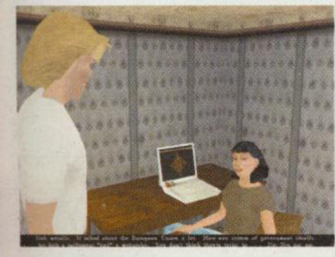
Reden, reden, reden – das ist das erste Grundgesetz dieses Spiels! Zum einen schon deshalb, weil es einfach Spaß macht, den brillanten Dialogen zu folgen, zum anderen, weil viele Unterhaltungen hier der Königsweg zu vielen Hinweisen ist. Auch dann, wenn die meisten Gespräche nicht eigentlich zur Lösung erforderlich sind, sollte man also die Gelegenheit zu einem Pläuschchen nie ungenutzt verstreichen lassen.

Im übrigen halten sich die klassischen Puzzlebestandteile eines Adventures weitgehend die Waage – zumindest, soweit hier von den Gabriel-Kapiteln die Rede ist. Das heißt, man muß gelegentlich Objekte einstecken und verwenden, man muß Personen belauschen, nach Indizien wie z.B. Fingerabdrücken oder Nummernschildern Ausschau halten und dergleichen mehr.

Manchmal (vor allem im späteren Verlauf während der Grace-Kapitel) geht es auch darum, Analogieschlüsse zu ziehen. Gleichartige Worte, die unter verschiedenen Aspekten auftauchen, können damit sehr wohl Zusammenhänge andeuten. Überhaupt hat Grace viel mehr mit Grips zu tun als Gabriel, was spätestens in den Sitzungen mit SIDNEY zutage tritt, in denen „Le Serpent Rouge" entschlüsselt werden muß. Ein Kernelement ist dabei, sich zunächst einmal zu überlegen, was der jeweilige Serpent-Vers auf eine Landkarte übertragen wohl bedeuten mag. Hat man eine mehr oder weniger klare Vorstellung davon, so ist dies schon mal die halbe Miete – es sei denn, man lag völlig falsch mit seiner Idee, versteht sich...



Lauschen und Spähen – damit ist man hier einfach besser dran!



Reden ist Silber, Schweigen ist Blech!

Die deutsche Version

Mittlerweile ist auch die deutsche Fassung der Schatten-Jagd bei uns eingetrudelt, und schon ein erster Blick in die Packung offenbart, daß sie zu den cooleren Vertretern ihrer Gattung gehört: Es wurde nämlich nicht einfach der Einführungs-Comic beigelegt, sondern er wurde auch noch vorher übersetzt, und das nicht übel.

Aber die guten Nachrichten gehen weiter, denn der „Elchtest" für eine gelungene deutsche Version ist natürlich die Sprachausgabe, und das gilt umso mehr in einem Spiel, bei dem so viel gequasselt wird wie bei Gabriel Knight! Erfreulicherweise können wir aber feststellen, daß der in letzter Zeit augenscheinliche Trend zu qualitativ hochwertigen Lokalisierungen hier einen weiteren Träger gefunden hat. Die Ära der hingeschlampten und von Amateuren vertonten deutschen Varianten scheint allmählich endgültig ihrem wohlverdienten Ende entgegenzugehen. Für praktisch alle Rollen (und nicht nur für die Hauptpersonen) wurden exzellente Sprecher gefunden, selbst schwierigere Rollen wie die akzentbehaftete Madeline werden bravourös absolviert. Ja, sogar an Kleinigkeiten wie zum Beispiel die Straßenschilder wurde gedacht! Ein kleiner Fauxpas wie zum Beispiel der, daß die Anleitung in den Credits nach wie vor die Originalsprecher aufzählt und nicht die deutschen Akteure, wird da gern verziehen. Mit wenigen dürren Worten: Das Niveau des Originals hält die „Kopie" hier problemlos! →



Das britische Duo des Grauens – auch in deutscher Zunge köstlich!



Tja, Madeline ist nach wie vor nicht gerade billig...



Im Detail

Auf dieser und den folgenden Seiten begutachten wir den dritten Tag des neuen Sierra-Adventures - die beiden vorhergehenden finden sich in den Ausgaben 1/2000 bzw. 2/2000. Die spielinterne Unterteilung der Geschichte in Zeitblöcke behalten wir bei und präsentieren am Schluß jedes Abschnittes eine Teilnote, die dann zu einer Gesamtbewertung des dritten Tages zusammengefaßt wird.

3. Tag: 7 - 10 Uhr



Die zentrale Aufgabe dieses Kapitels besteht darin, drei weitere Abschnitte des Serpent-Rouge-Dokuments zu entschlüsseln: **Leo**, **Virgo** und **Libra**. Vorher jedoch hat auch Grace mal einen Außeneinsatz zu absolvieren. Zu diesem Zweck ist es erforderlich, die in SIDNEY gespeicherten Koordinaten des Kreis-Zentrums aufzuschreiben. Motorradschlüssel und „Coordinate Device" aus Moselys Zimmer werden benötigt, im Museum gibt es wichtige Postkarten. Und schon kann's in Richtung L'Ermitage losgehen – dort muß letztendlich an bestimmter Stelle gegraben werden. Zurück im trauten Heim ist das **Leo**-Rätsel dran; Postkarten scannen und analysieren nicht vergessen. Im Grunde geht es hier darum, auf der Karte eine Linie zwischen L'Ermitage und Poussins Grab zu ziehen. **Virgo** steht als nächstes auf der Tagesordnung. Wichtig ist dabei, daß „Temple of Solomon" als Info-Stichwort aufgerufen wird. Die Übertragung der Umrisse des Tempels auf die Karte gehört zu den besonders schwierigen Aufgaben; als Hinweis sei daher gegeben, daß dazu vier Punkte eingetragen werden müssen... Mit **Libra** schließlich wird das Hexagon auf die Karte gemalt. Beachtenswert ist hier, daß es auf die richtige Größe gebracht werden muß, so daß es genau in den Kreis paßt; auch eine Rotation ist noch erforderlich.

Wichtige Orte: L'Ermitage, Gabriels Zimmer.

Wichtige Kleinigkeiten: Beim Motorradverlieh liegt Lady Howards Fernglas noch auf ihrer Maschine.

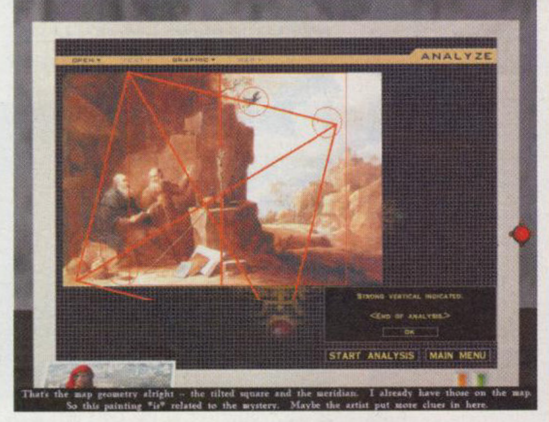
Zeitblock endet: In oder beim Betreten von Gabriels Zimmer.

Allgemeiner Eindruck: Gleich am frühen Morgen schon viel Knobelarbeit – die trügerische Ruhe vor dem Sturm? Das Kapitel ist gut, wirft einen aber nach den turbulenten Ereignissen der Nacht nicht um.

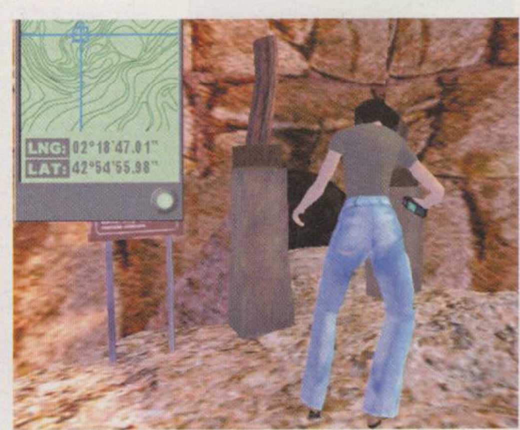
Teilwertung: 83%



Klar, Mädels kaufen immer Postkarten, wenn sie irgendwo sind...



Die Postkartengemälde haben wahrlich viel zu erzählen!



Grace bei der Arbeit mit dem Coordinate Device – bedauerlich nur, daß der Riß in ihrer Jeans so klein ist!

GK3 3. Tag: 10 - 12 Uhr

Der Abschnitt beginnt mit einer selbstlaufenden Schlüsselszene, nachdem Gabriel das Zimmer fluchtartig verlassen hat. Draußen auf dem Gang folgt gleich die nächste Überraschung: Wilkes ist anscheinend verschwunden! Die Spur zu seinem Verbleib findet sich bei L'Homme Mort, und – bingo, die nächste Leiche! Allmählich wird es wirklich kitzlig, oder? Nun, es ist zu spät, um auszusteigen, also Augen zu und durch. Etwa indem man Chester besucht und ihn mit der nachts vergrabenen Ahnenliste konfrontiert. Die jedoch, so stellt sich am Ende des Kapitels heraus, befindet sich überhaupt nicht mehr in Gabriels Besitz!

Wichtige Orte: L'Homme Mort, Chesters Haus, Gabriels Zimmer.

Wichtige Kleinigkeiten: Am Morgen verschwindet das Zimmermädchen im Lagerraum, läßt aber die Tür offen. Wenn Gabriel ihr folgt, kann er die Dame dazu überreden, ihn in Wilkes' Zimmer zu lassen. Eine weitere wichtige Szene folgt kurz vor Schluß, wenn Gabriel im Gang des Hotels steht und seine Zimmertür öffnen und Madeline mit der Kamera folgen und genau beobachten will, was geschieht!

Zeitblock endet: Mit einem Gespräch mit Grace in Gabriels Raum.

Allgemeiner Eindruck: Tja, es blieb nicht lange ruhig an diesem schönen Tag. Kaum hat man den Mord an Wilkes verdaut, folgt mit den verschwundenen Dokumenten der nächste Schlag. Diese Geschichte wird kein leichtes Ende nehmen...

Teilwertung: 88% →

Personalities



Prinz James ist das gegenwärtige Oberhaupt des Hauses der Stewarts, der ehemaligen schottischen Königsfamilie. Doch er ist noch sehr viel mehr, und insbesondere hat er einen Sohn, der noch sehr viel mehr ist...

Aufgepaßt jetzt! Welche Rolle spielt Mosely wirklich... (links oben)

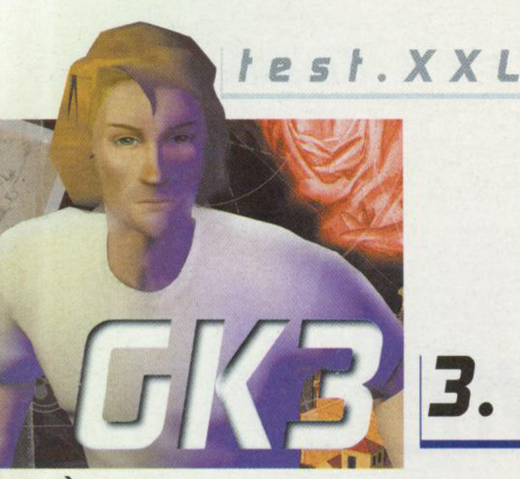
...und welche spielt Madeline? (links unten)



Heikles Gespräch im Vordergrund, aufgeregter Trubel im Hintergrund



Chester verliert allmählich die Contenance...



GK3 3. Tag: 12 -15 Uhr

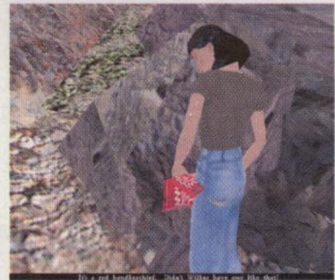


Mit **Scorpio**, **Ophiuchus** und **Sagittarius** stehen drei weitere Serpent-Rätsel auf dem Programm, davon abgesehen gilt es auch wieder, eine Exkursion ins Gelände zu absolvieren. Doch zunächst **Scorpio**: Dieses Puzzle ist eine Weiterführung der in Virgo begonnenen Lokalisierung des Salomon-Tempels. Ging es dort um die äußeren Grundmauern, so ist hier die innere Struktur gefragt. **Wichtig:** eMail lesen, die derweil eingetroffen sein sollte.

Die erfolgreiche Übertragung auf die Karte und insbesondere die Markierung des Zentrums der Holy-of-Holies-Kammer eröffnet den Weg zum Lokaltermin. Das fragliche Gelände scheint jedoch abgesperrt, Grace findet aber eine sehr eigenartige Nachricht am Zaunpfahl – die bei richtiger Handhabung eine weitere Lokation eröffnet (Le Bec), wo sich – abgesehen von einem äußerst verdächtigen Höhleneingang und einer weiteren Notiz auch ein Taschentuch von Wilkes findet. Schauder... Wurde Wilkes umgebracht, weil er diesen Ort fand? Gabriel und Mosely sind in Rennes-le-Bains außer Gefecht und lecken ihre Wunden. Folglich muß Grace sich auch noch um die verschwundene Ahnentafel kümmern. Vorher aber folgt ein neuer Angriff auf die Holy-of-Holies-Site am Mount Cardou; diesmal jedoch über den „Hintereingang" via Blanchefort Parking. Doch außer einer weiteren Notiz nichts Neues...

In den Ruinen von Blanchefort stehend, kann Grace mit ihrem „geliehenen" Fernglas Buchellis Motorrad entdecken = ein weiterer neuer Ort (Orange Rock) wird zugänglich. Dort kann man sich das Ahnendokument zurückholen!

Zurück im Hotel, erscheint Prince James auf der Bühne, anschließend gilt es, **Ophiuchus** aufzulösen. Das ist wieder eine besonders knifflige Aufgabe, geht es doch darum, ein Anagramm zu entwirren! Zunächst muß aber Bazas „Sum"-Zeichen, das er bei Poussins Grab in den Sand malte, gescannt werden (falls Grace es noch nicht im Inventory hat, kann sie es jetzt holen, indem sie noch einmal hinausfährt). „Sum" muß dann mit dem bereits vorhandenen „in arcadia ego"-File verbunden werden – um aus den verwendeten Buchstaben ein Anagramm zu bilden. SIDNEYs Unterstützung in diesem Punkt läßt etwas zu wünschen übrig, daher ein paar Tips: Der gesuchte Begriff besteht aus drei Wörtern, darunter ein früher populärer Tanz. Vier Buchstaben bleiben übrig, für die SIDNEY eine beklemmende Bedeutung vorschlägt...



Eine letzte Spur von Wilkes

Zum guten Schluß befaßt Grace sich mit **Sagittarius**, das ist einfacher, geht es doch lediglich darum, die Red Serpent auf die Karte zu übertragen. Man betrachte dazu den nördlichen Rand des Geländes etwas genauer...

Die Rote Schlange!

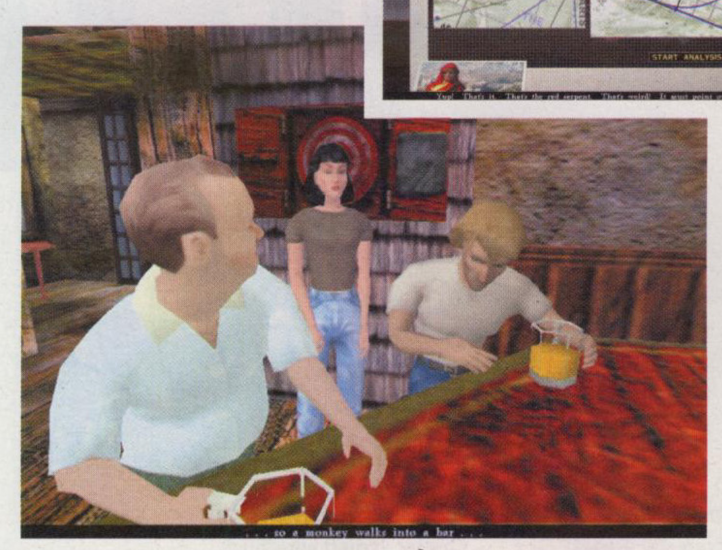
Wichtige Orte: Gabriels Zimmer, Mount Cardou, Le Bec, Orange Rock

Wichtige Kleinigkeiten: Das Ahnentafel-Dokument sollte unbedingt (mehrfach) auf Fingerabdrücke untersucht werden – das hilft Gabriel im nächsten Kapitel, die Rollen der übrigen Schatzsucher zu entlarven.

Zeitblock endet: Nach der Erledigung von Sagittarius

Allgemeiner Eindruck: Schwer, aber bingo, bingo, bingo! Grace ist auf einer extrem heißen Spur! Und ganz nah dran! Mein Gott, **was** verbirgt sich da unter Rennes-le-Chateau?

Teilwertung: 89%



Gabe und Mosely geben sich der Trunksucht hin. Pfff, Männer!

GK3 3. Tag: 15 - 18 Uhr

Gabriel hat jetzt endgültig die Nase voll! Der Diebstahl der Ahnentafel ging zu weit – auch und gerade, wenn Moseley daran beteiligt war. Gabriel ruft die Schatzsucher im Speisesaal zusammen und konfrontiert sie mit dem, was er weiß. Je nachdem, wie er den Vorgang des Diebstahls rekonstruiert, ergeben sich verschiedene Ausgänge dieser Zusammenkunft. Die Wahrheit ist aber schon fast satirisch gut, besonders Mosely als... (nein, das verraten wir nicht) ein echter Brüller!

Nächste Station ist Prince James in der Villa Bethania, wo ein klärendes Gespräch folgt, schließlich muß Gabriel in den sauren Apfel beißen und Monsieur Montreaux in Chateau de Serras einen weiteren Besuch abstatten, der geradezu gespenstisch endet. In Montreaux´ Garage macht Gabriel dann noch eine weitere (beinahe schon nicht mehr überraschende) Entdeckung, doch ein letzter Schock steht ihm noch bevor!

Wichtige Orte: Speisesaal, Villa Bethania, Chateau de Serras

Wichtige Kleinigkeiten: Bei Lady Howards Site kann man sich jetzt Esteles Fingerabdrücke besorgen.

Zeitblock endet: Nach dem Inspizieren der Fledermäuse in der Garage

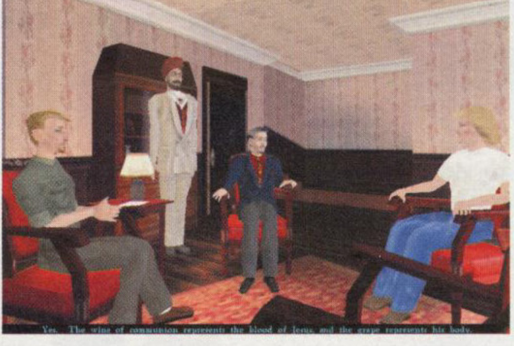
Allgemeiner Eindruck: „Gabriel Knight 3" zieht jetzt endgültig auf die Überholspur! Mit Bleifuß sehenden Auges in... In was? In die Katastrophe?

Teilwertung: 90%

Personalities

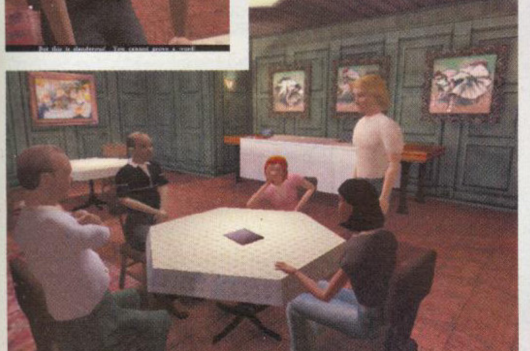


Der Sohn von Prinz James spielt – obwohl er erst ganz am Schluß einen Kurzauftritt hat – eine Schlüsselrolle! Um ihn dreht sich letzten Endes alles – wegen des Erbes, das er vertritt...



Noch eine Besprechung; diesmal muß der Prinz mit der Wahrheit herausrücken





Schluß mit den Faxen...

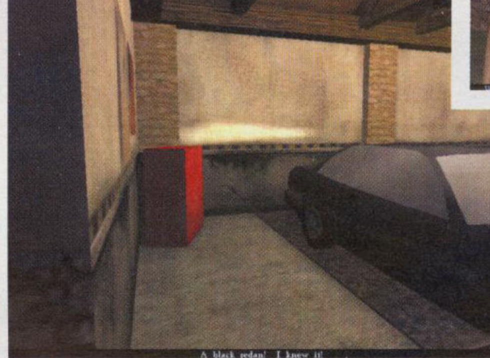
...ab jetzt wird...

...Tacheles geredet!

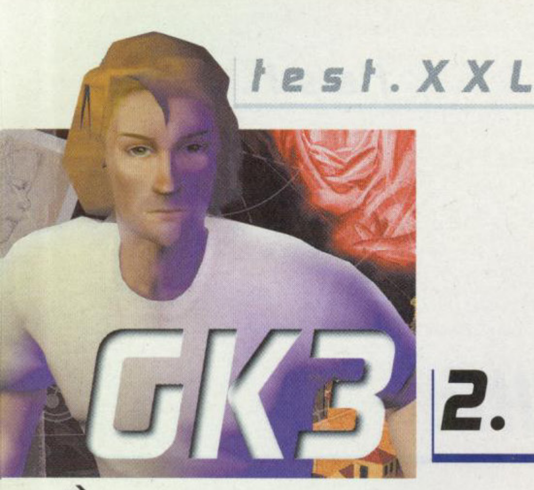


Auf zum letzten Gefecht? (rechts)

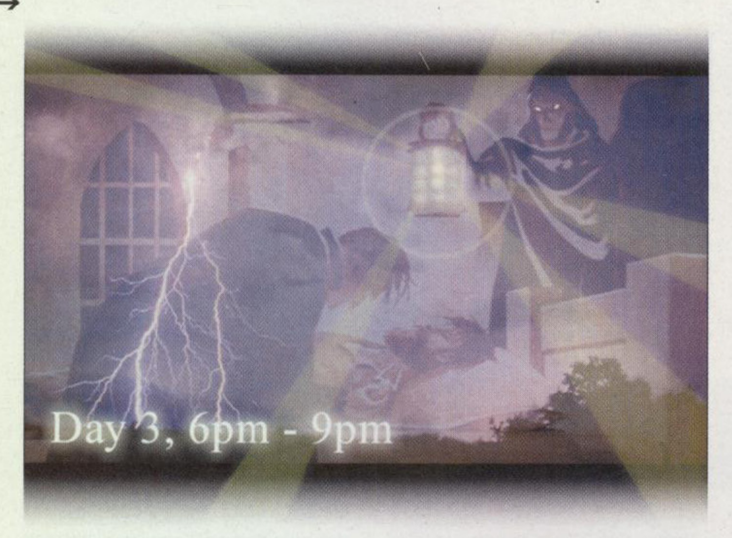




Ja! Der schwarze Sedan (unten)



GK3 2. Tag: 17 -22 Uhr



Obwohl es einige Dinge gibt, die hier getan werden können (zum Beispiel ein Abgleich der Fingerabdrücke vom Umschlag des Serpent-Rouge-Dokuments mit denen der üblichen Verdächtigen, Abrufen der eMail bezüglich der Symbole auf Montreaux' Zeremonienmantel oder ein intensives Gespräch mit Estelle), sind doch nur zwei Aktionen unumgänglich und von entscheidender Bedeutung! Erstens wird sich Emilio Baza an einem bestimmten Punkt auf den Weg zum Friedhof machen. Man kann ihm direkt folgen oder an verschiedenen Punkten unterwegs über ihn stolpern. Wenn man ihn also sieht: Nachschleichen! Das Treffen auf dem Friedhof, das Grace dann belauscht, offenbart endlich wenigstens einen Teil von Bazas Rolle in diesem Drama – bestürzend und mysteriös!

Um mehr zu erfahren, wird Grace etwas später nicht umhinkommen, Baza in seinem Zimmer einen Besuch abzustatten. Dies führt zu einer selbstablaufenden Sequenz, die noch mehr über ihn und die Hintergründe der aktuellen Verwicklungen enthüllt – und die direkt zum Höhepunkt und Abschluß überleitet.

Wichtige Orte: Friedhof, Bazas Zimmer

Wichtige Kleinigkeiten: Wenn es geht, sollte man Estelle dazu überreden, daß sie Grace mit auf ihr Zimmer schleppt. Das erfordert jedoch Vorarbeit: Man muß die Fingerabdrücke auf dem Serpent-Rouge-Dokument identifizieren, und man muß das ab 12 Uhr zugängliche Gespräch zwischen Estelle und Lady Howard im Speisesaal belauscht haben.

Zeitblock endet: beim Betreten von Bazas Zimmer.

Exactly. And they've been doing it for so many generations that they have changed, physically. It is a result of the blood, but even more, the result of corruption. You see, the power they have, is stolen. It is not theirs. Even so, they are strong. The Brotherhood does not taste of the forbidden fruit. They're no match for the Adepts anymore. And the baby's blood may be enough to tip them over the threshold, even if he is not all we think he might be.

Die Geburt des Bösen...

Ein Kniefall vor Baza?



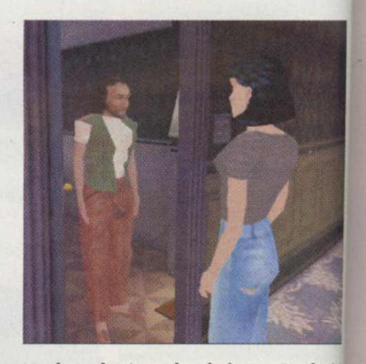
Auch Estelle hat noch etwas zum Rätsel beizusteuern!



Worüber reden die da bloß???



Gabriel Knight ist ein Mann, über den man redet...



Und noch einmal geht's zur Sache!

Allgemeiner Eindruck: Die letzten Dinge regeln – das große Finale steht vor der Tür! Keine wilden Jagden, aber genug Denkarbeit, um die noch ungeklärten Puzzlestücke an ihren Platz zu rücken!

Teilwertung: 91 %

GK3 3. Tag: ab 21 Uhr



Unaufhaltsam streben die Ereignisse ihrem Höhepunkt entgegen! Gabriel steigt mit zwei Begleitern in die Kavernen unter Rennes und geht einem ungewissen Schicksal entgegen. Doch bevor es dazu kommt, hat er einige Action-Einlagen zu bewältigen (die einzigen des Spiels übrigens). Das „Schachbrett" läßt sich noch ganz gut lösen, vor allem, wenn man mal Schach gespielt hat und mit den Bewegungen des Springers (englisch: Knight!) vertraut ist.

Die Sache mit dem Pendel ist schon schwieriger, vor allem, weil man exakt den richtigen Augenblick zum Absprung erwischen muß. Hat man es glücklich geschafft, auf dem Podest zu landen, hilft Grace beim folgenden Waage-Rätsel weiter. Am schwierigsten ist aber wohl die Hexagramm-Kammer. Kleiner Tip dazu: Erstens kommt es natürlich darauf an, die richtigen Dinge in der richtigen Reihenfolge zu tun, zweitens sind die richtigen Dinge nicht immer die, die man auf den ersten Blick vermuten würde.

Die unsichtbare Brücke schließlich ist eher einfach (bzw. nur dadurch schwierig, daß man ab hier nicht mehr speichern kann. Die auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke auftauchenden Vampire überläßt man Mesmi und Mosely, Gabriel hingegen muß durch den Lichtvorhang in das eigentliche Heiligtum, wo, man ahnt es schon, Montreaux gerade sein schändliches Opferritual vorbereitet. Zunächst jedoch beschwört Montreaux den Dämon Asmodeus; es gibt nur eine Möglichkeit, ihn zu besiegen: Auf den Sarkophag im Hintergrund des Saales springen und den Dämon dann mit Schattenjäger-Amulett und Dolch bekämpfen.

Schließlich kann das auf dem Opferaltar liegende Baby in letzter Sekunde gerettet werden, und es ist an der Zeit, den Sarkophag zu öffnen, in dem der Schatz der Templer ruhen soll. Dem ist auch so, aber es handelt sich nicht um einen gewöhnlichen Schatz, sondern... Nun, wie auch immer, Emilio Baza hat ohne Zweifel die älteren Rechte – selbst wenn Gabriels Rolle in dieser Sache sowie seine gesamte Schattenjäger-Karriere auf ein 2000 Jahre in der Vergangenheit liegendes Ereignis zurückgeht... Gerade wenn man glaubt, nun sei das Extro durchgelaufen, gibt es jedoch noch einen zweiten Abspann mit einem sehr viel persönlicheren Thema. Daß es ein Happy-End wäre, kann man wohl nicht sagen, und es deutet sich hier auch an, daß Gabriel Knight und damit auch die GK-Spiele an einem Schlußpunkt angelangt sind...

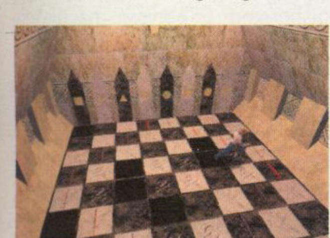
Wichtige Orte: Tempel unter Rennes-le-Chateau.

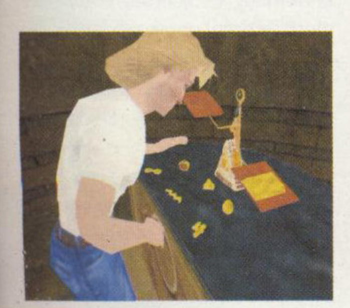
Wichtige Kleinigkeiten: So oft wie möglich per Funk mit Grace sprechen – sie hat wichtige Tips parat. Zeitblock endet: nachdem Asmodeus getötet ist.

Allgemeiner Eindruck: Dieser Abschluß läßt einen Holzhammer nach dem anderen auf den Spieler niedersausen. Vertraut mir, Ihr werdet dieses Ende nicht verpassen wollen, obwohl (oder gerade weil?) sich eben nicht alles in Jubel, Trubel und Heiterkeit auflöst. ■

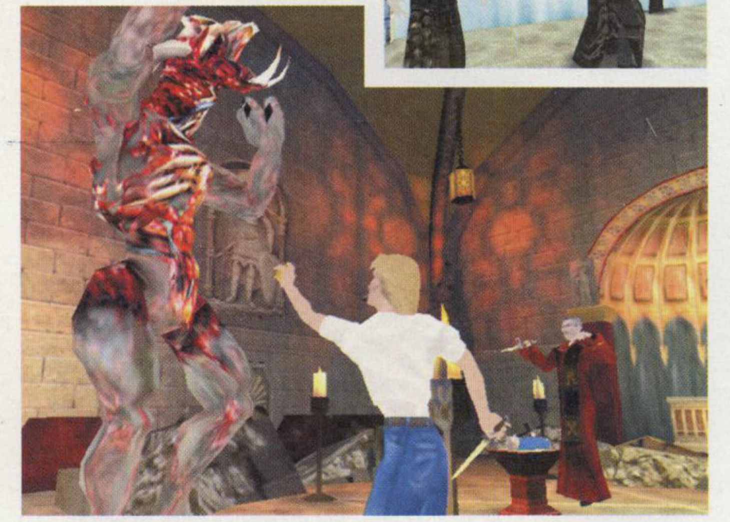
Teilwertung: 96%

Gesamtwertung des zweiten Tages: 90%


Gabriel als flotter Hüpfer


Jetzt nur nichts falsch machen!

Tanz der Vampire...


Weiche, Satan, weiche!

Info
Im „Might & Magic"-Universum angesiedeltes 3D-Actionspiel in Third-Person-Perspektive mit RPG-Elementen.

Crusaders Of Might and Magic

Ein tapferer Krieger im Kampf gegen einen Hexenmeister und dessen Gefolge

Name: Crusaders Of Might & Magic
Hersteller: 3DO
Web: www.3do.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: nein

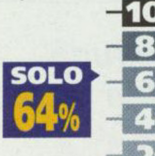
Mindestanforderungen: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 290 MB HDD
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte

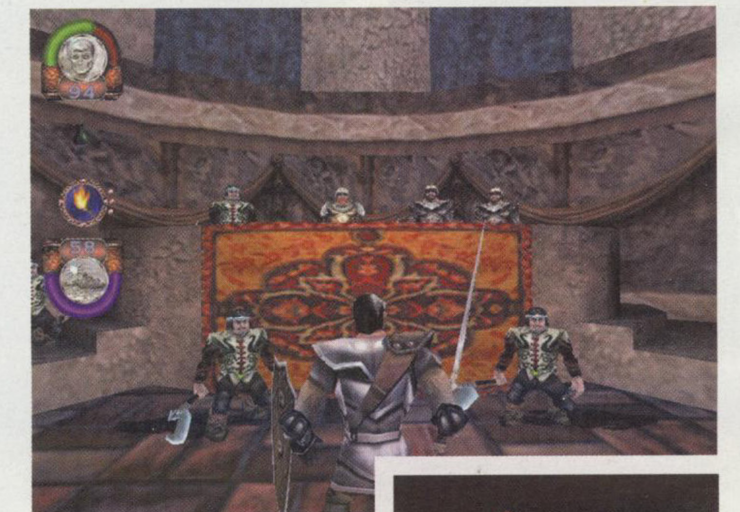
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:
74% Grafik
57% Sound
76% Musik
69% Steuerung
49% Spieltiefe



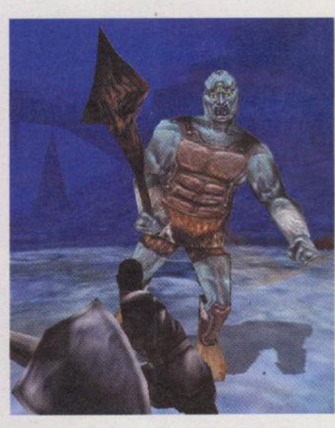


Drake bei den Zwergen

Chris Peller

Bislang blieb es Rollenspielern und Strategen vorbehalten, in das „Might & Magic"-Universum einzutauchen. „Crusaders Of Might & Magic" bereitet diesem Defizit nun ein Ende und richtet sich vor allem an den actionorientierten Zeitgenossen. Der Spieler verköpert den unerschrockenen Kämpfer Drake, der laut einer uralten Prophezeihung das von dem Schwarzmagier Necros und seinen Legionen der Finsternis tyrannisierte Reich Ardon befreien muß. Auf Schusters Rappen erkundet er in Third-Person-Perspektive das Land, erfüllt diverse Quests und macht allerlei unfreundlichen Kreaturen den Garaus. Mit Schwert, Axt, Keule oder Kriegshammer drischt er im Nahkampf auf die Widersacher ein, während er seinerseits Attacken mit einem Schild abwehrt. Nützliche Gegenstände wie diverse Tränke, Geld oder Waffen, die die Feinde nach ihrem Ableben zurücklassen, werden für eine spätere Anwendung (oder zum Veräußern bei einem Händler) in einem begrenzt aufnahmefähigen Inventar verstaut. Außerdem kann der Held durch das Einsammeln entsprechender Icons verschiedenartige Zauber erlernen und dann beispielsweise einen Widersacher mit Feuerbällen und Blitzen traktieren oder ihm die Lebensenergie entziehen. Damit sich Drake bei seinen langen Wanderungen nicht verläuft, läßt sich übrigens eine Automap aufrufen, die als Orientierungshilfe allerdings nur sehr bedingt von Nutzen ist.

Auch mit Lava-Monstern macht der Held kurzen Prozeß



Der dreiäugige Hüne ist glücklicherweise recht behäbig

Ganz ohne RPG-Anleihen kommt das Hack&Slay-Gameplay von „Crusaders Of Might & Magic" nicht aus. So steigern sich die Fähigkeiten des Charakters (darunter der maximale Vorrat an Lebensenergie, Schnelligkeit und Zerstörungspotential) automatisch, nachdem Drake eine gewisse Anzahl von Unholden niedergemetzelt hat. Und auch das Questbook, durch das er sich seine momentan zu bewältigende Aufgabe in Erinnerung rufen und seine bisherigen Erlebnisse nachlesen kann, wurde ebenfalls dem RPG-Genre entliehen.

Die Präsentation des Titels profitiert von einer angenehm flotten 3D-Engine, wobei die Grafik jedoch nicht gerade überwältigt. Ein relativ fades Leveldesign sowie gelegentliche Clippingfehler und Nebel, der wie bei „Turok" ab einer gewissen Entfernung als Sichtbegrenzung fungiert, stören unter anderem den visuellen Gesamteindruck.

„Crusaders" ist alles in allem ein solides Abenteuer, das durch die langwierigen Fußmärsche von einem Ort zum anderen auf Dauer allerdings mehr langweilt als motiviert. Wer durch Fantasy-Welten toben möchte, der wird bei „The Wheel Of Time" oder dem schon etwas älteren „Heretic II" eindeutig besser bedient. ■

Info
Veraltetes Render-Adventure mit Gähn-Faktor

Y2K



Gefangen in der High-Tech-Villa – irre Immobilie hetzt hilflose Hausbewohner und schließt hilfreiche Elektronik kurz...

Name: Y2K
Hersteller: Runecraft/Interplay
Web: www.interplay.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P II 266, 32 MB RAM, 4 MB Grafik

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

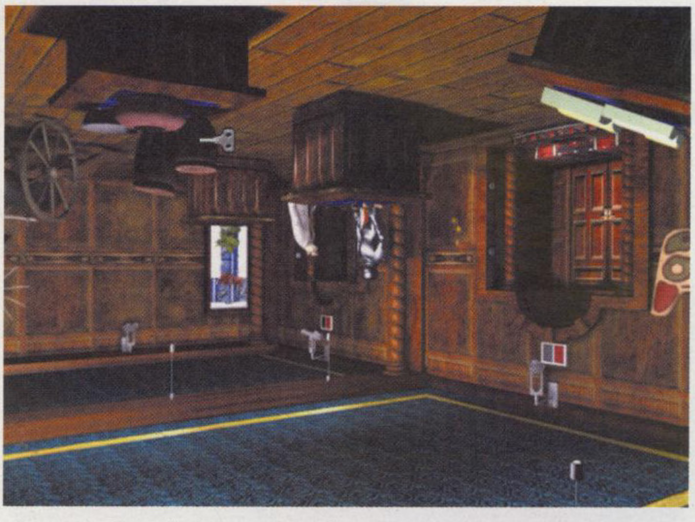
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
66% Grafik
52% Sound
71% Musik
70% Steuerung
55% Spieltiefe

100
80
60
40
20
0

SOLO 30%



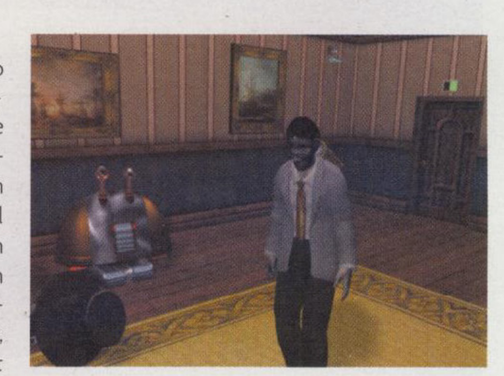
Alles auf dem Kopf, das macht Spaß!

Joe Nettelbeck

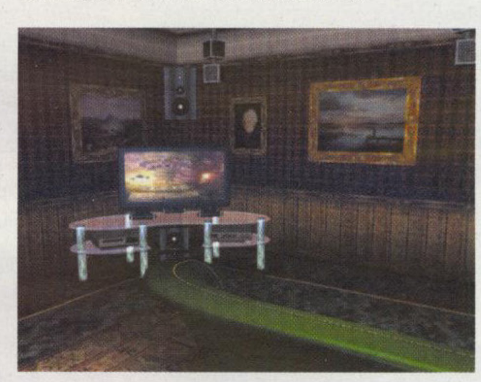
Nichts ist so uninteressant wie der Jahr-2000-Bug von gestern – mit diesem Vorurteil belastet, machte ich mich an den Test von Interplays neuem Adventure. Dumm nur, daß es sich prompt bestätigte, denn griesgrämig ruckelt ein bebrillter Buchhaltertyp namens Buster in Third-Person-Pseudo-3D durch die Räume und keift als Antwort auf die Mausklicks dutzendweise genervte Kommentare wie: „There is no reason to look at it!" (Es gibt keinen Grund, weshalb ich mir das ansehen sollte.)

Nun ja, wenn wir es uns doch ansehen, stoßen wir auf Render-Räume, durch die sich der „Held" auf vorberechneten Bahnen von Punkt zu Punkt bewegen kann – normalerweise gibt es höchstens zwei oder drei solcher „Standpunkte" pro Zimmer. Das alles sieht mäßig schön aus, Buster und seine Animationen hingegen eher mäßig unschön. Ein cooler Trick ist allerdings dabei: Man kann sich nicht nur von rechts nach links um 360 Grad drehen, sondern auch von oben nach unten! Was bei genügend langer Drehung dazu führt, daß alles auf dem Kopf steht. Cool, wie gesagt, doch als einziges Kaufargument nicht cool genug...

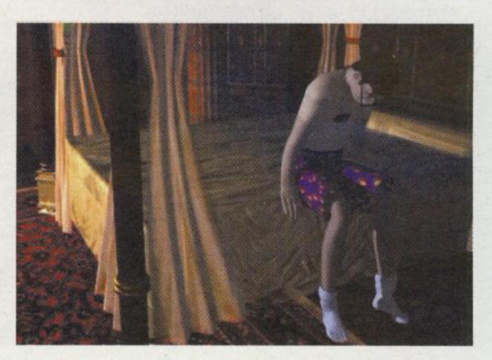
Ansonsten aber gibt's nicht viel. Man muß z.B. schon selbst drauf kommen, daß auf der zweiten CD ein Manual-File samt Einführung in die Story abgelegt ist (weniger clevere Abenteurer haben mangels eines entsprechenden Hinweises echt das Problem, daß sie nicht recht wissen, was eigentlich los ist). Und davon abgesehen ist das zu tun, was in einem Adventure eben zu tun ist: Man nimmt Objekte, verwendet sie und löst Rätsel. Nichts davon geriet hier sonderlich motivierend, an die Steuerung muß man sich auch erstmal gewöhnen, und das Thema ist inzwischen sowieso toter als ein ertränkter Regenwurm Tja, wie sagt Buster doch immer so schön: There is no reason to look at it...■



Und täglich schlurft das Murmeltier...



Moderne Technik inmitten von Antiquitäten



Ob das ein guter Morgen wird, darf bezweifelt werden

Die Story

Man stelle sich ein Häuschen vor, wie es Bill Gates in Seattle besitzen soll: In jedem Zimmer vollsyntronische Steuerungen, Komplett-KIs und andere digitale Spielereien. Leider kommt die Herstellerfirma mit diesem Protoyp eines vernetzten Haushalts nicht wirklich zurande und verscherbelt das Millionengrab schließlich für'n Appel und'n Ei an irgendeinen Dummen. Der heißt Buster Everman und ist vielleicht doch nicht ganz so dumm, denn er hat eine Freundin, die Programmiererin ist. Während der Silvesterabend 1999 näherrückt, arbeitet sie an einem Y2K-Bugfix, der die Hütte auch am Neujahrsmorgen noch funktionsfähig halten soll. Natürlich geht irgendwas schief, und als Buster am 1.1. aufwacht, ist alles ganz anders...



Info
Fußballmanagement für Hardcore-Strategen, die jeden Aspekt der Vereinsführung und des Trainings in die eigenen Hände nehmen wollen.

Anstoss 3

FORTBILDUNG FÜR TRAINERFÜCHSE



Nachdem angehende Fußballmanager mehrfach enttäuscht wurden, sorgt die geliftete Version des einstigen Referenzspiels wieder für Hektik pur.

Name: Anstoss 3
Hersteller: Ascaron
Web: www.ascaron.de
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: bis zu 4 an einem PC, IPX

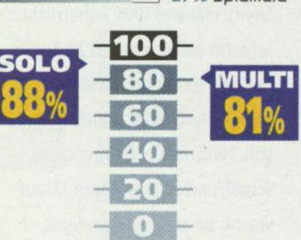
Mindestanforderungen: P133, 32 MB RAM
Empfohlen: P 266, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Fussballmanager
Simulation
Action

Wertungen für:
74% Grafik
82% Sound
61% Musik
90% Steuerung
91% Spieltiefe

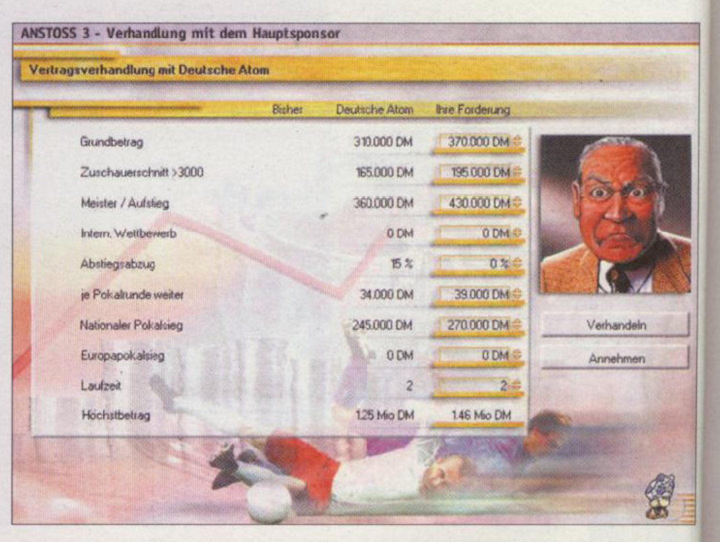




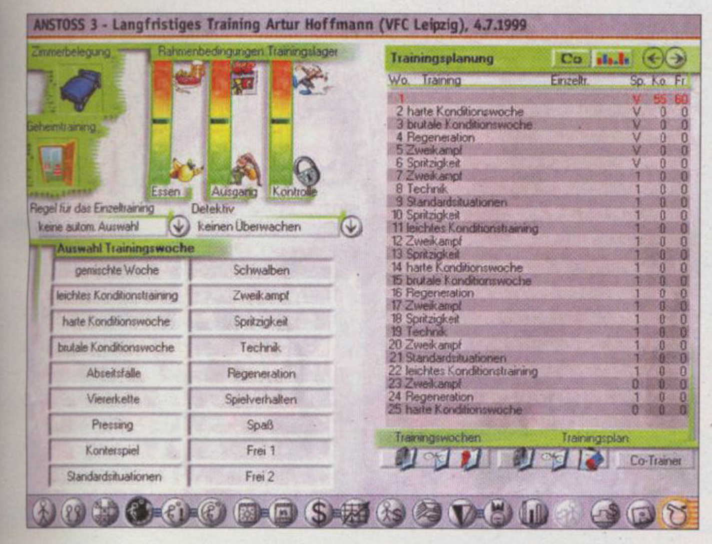
Artur Hoffmann

Alle drei Jahre wieder. So lautet wohl das Motto der in Gütersloh beheimateten Spieleschmiede Ascaron. Nachdem 1994 die „Doppelpack" genannte Compilation („Anstoss" plus das mäßige „Anstoss World Cup") auf den Markt kam, folgte im Jahre 1997 der mit Spannung erwartete Nachfolger „Anstoss 2". Und nun – wieder drei Jahre später – präsentiert sich mit „Anstoss 3" eine ultrakomplexe Managementsimulation, an der sich die Konkurrenten messen müssen. Doch bevor jetzt alle treuen Fans schweißgebadet an stundenlanges Handbuchstudium denken, müssen wir noch erwähnen, daß es sich bei „Anstoss 3" mehr um eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers, als ein komplett neu designtes Spiel handelt. Dies zeigt sich vor allem bei der fast identischen Oberfläche, die auch für Neulinge ohne große Verrenkungen durchschaubar ist. Selbstverständlich sind auch all die liebgewonnen Features der Vorversion enthalten: Geld darf auf geheimen Konten gebunkert werden, Schiedsrichter werden Opfer von Bestechungsversuchen und eventuelle Mitspieler werden aus heiterem Himmel sabotiert. Daß letzteres, trotz der Option bis zu vier Spieler vor einem Rechner zu versammeln nicht so häufig vorkommt, liegt an der Natur der Wirtschaftssimulationen, die im Solomodus einfach mehr Spaß machen.

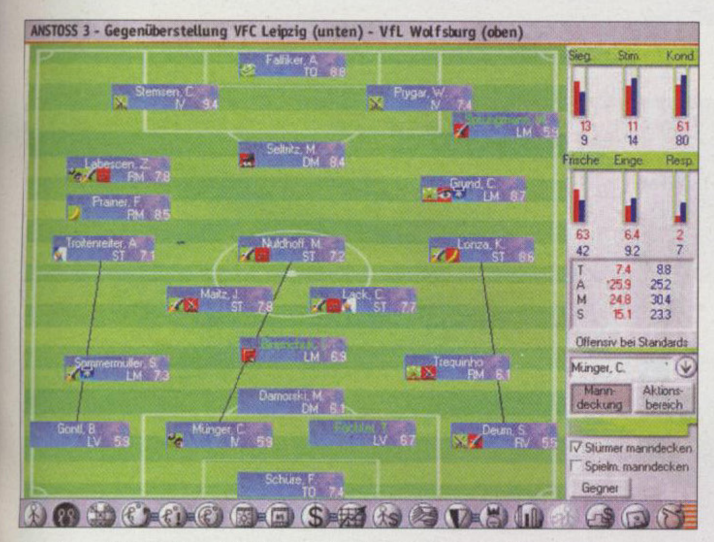
Einzig bei der Darstellung der Spielszenen wird nicht auf Bewährtes vertraut, sondern erstmals auf die Kraft der 3D-Beschleuniger gesetzt. Das Ergebnis kann sich aber nicht mit dem durchgestylten Mitbewerber „Bundesliga 2000 – Der Fußballmanager" messen, da die Grafik-Engine alles andere als überzeugend ist. So wirken die Spieler viel zu ausgefranst, die Bewegungsabläufe sind nicht besonders realistisch, und auch die Torszenen reißen niemanden vom Hocker. Hier können auch die unterschiedlichen Kameraperspektiven, die witzigen Gastsprecher sowie die ganz netten Kommentare der Radiolegende Günther „Der Clubberer" Koch nichts mehr ausbügeln. Allerdings gehörte dieses Feature noch nie zu den herausragenden Merkmalen der sportlichen Wirtschaftssimulation. Kein Wunder,



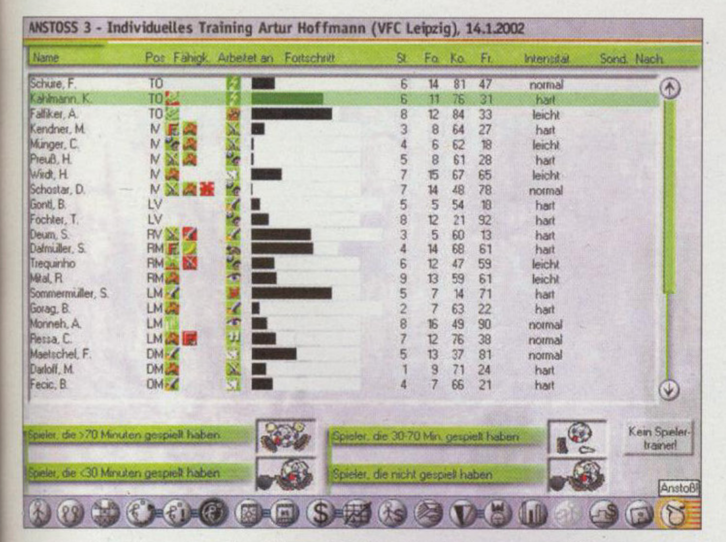
Gleich platzt dem netten Vorstand von der Deutschen Atom der Kragen. Dabei wollen wir doch nur ein wenig mehr Geld.



Der Erfolg steht und fällt mit einem ausgewogenen Trainingsplan, der sowohl Kondition als auch Spielverständnis und Technik fördert.



Die Gegenüberstellung der Mannschaften ist sehr wichtig, um die richtige taktische Einstellung zu treffen



Im Einzeltraining sorgt Ihr dafür, daß die vielfältigen Spezialfähigkeiten der Spieler verbessert werden

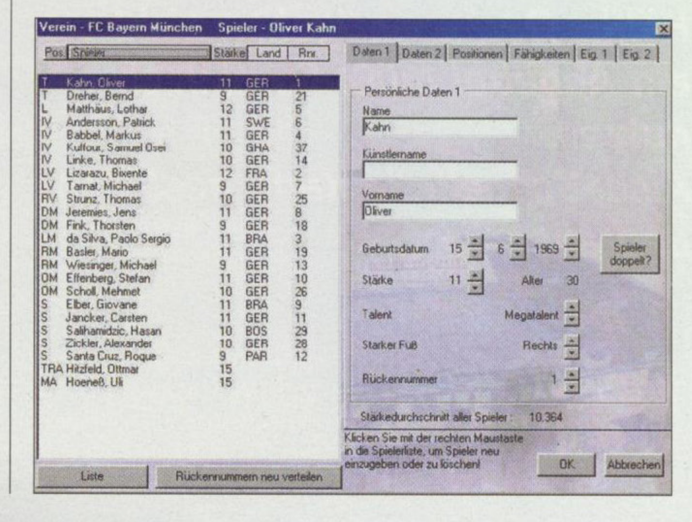
daß Profis schon immer auf die puristische Textdarstellung setzen. Diese Art der Darbietung ist zwar unspektakulär, dafür aber äußerst schnell und sehr informativ. Schließlich seid Ihr nicht nur bei Eurem Spiel live dabei, sondern werdet auch über alle anderen gleichzeitig stattfindenden Partien unterrichtet – und das alles natürlich in Echtzeit.

Weg zum Ruhm

Zu Beginn Eurer Karriere als Trainer in einer von elf europäischen Ligen stehen Euch die drei altbekannten Varianten „Feste Spieldauer", „Karriere mit Vereinsauswahl" und „Echte Managerkarriere" zur Auswahl. Erstere ist ein lockerer Zeitvertreib, bei dem ein Verein über einen festgelegten Zeitraum betreut wird. Ein wenig spannender wird es beim zweiten Modus, bei dem Ihr Euch den anfänglichen Arbeitgeber zwar auch aussuchen dürft, der weitere Weg aber von Euren Erfolgen abhängt. Alte Hasen und ambitionierte Trainer entscheiden sich aber gleich für die dritte Spielvariante, bei der eine echte Karriere mit all ihren Höhen und Tiefen simuliert wird. Euer erster Job führt Euch denn auch gleich in die Niederungen der untersten Spielklasse, wo Ihr bei einem kleinen Club anheuert. Je nach Ambition peilt das Präsidium den sofortigen Aufstieg an, will einen einstelligen Tabellenplatz erreichen oder möchte einfach nur eine gute Show sehen. Als moderner Söldner nehmt Ihr Euch die Forderungen der Cluboberen zwar zu Herzen, im Hinterkopf bastelt Ihr aber an Eurer eigenen Karriere. Denn sollte der Aufstieg trotz guter Arbeit nicht klappen, klopft möglicherweise ein höherklassiger Verein an und unterbreitet Euch ein Angebot. Einmal in der höchsten Spielklasse angekommen, gibt es nur noch ein Ziel: Die Titeljagd. Und auch hier hinterläßt das Spiel einen hervorragenden Eindruck, da alle nationalen und internationalen Wettbewerbe gespielt werden können. Für Langzeitmotivation ist also reichlich gesorgt. Bevor Ihr aber im Finale um den Weltpokal steht, ist viel Kleinarbeit angesagt. Hier solltet Ihr vor allem auf einen ausgewogenen Trainingsplan achten, da Kondition und Frische der Mannschaft entscheidend sind. Um keine Fehler zu machen, wird jeder Spieler durch

Who is who?

Wie schon seine zahlreichen Vorgänger verzichtet auch „Anstoss 3" auf eine offizielle Lizenz. Um aber trotzdem in den Genuss echter Spieler- und Vereinsnamen zu kommen, müßt Ihr den leistungsfähigen Editor bemühen und den Datenbestand in Eigenregie ummodeln. Absolute Puristen passen bei dieser Gelegenheit auch gleich die Namen der Sponsoren, Schiedsrichter und Fernsehsender an. Wer sich aber ein wenig gedulden kann, wird die aktualisierte Datei mit Sicherheit in den Tiefen des Internet finden.



→

Karte abschicken und fast 50% sparen

● Für nur DM 12,00 erhaltet Ihr die nächsten 3 Ausgben der Power Play bequem per Post. Testet in Ruhe zu Hause und spart dabei auch noch fast die Hälfte. Bequemer geht´s nicht, so ein Angebot müßt Ihr einfach nutzen.
Also: Schnell die Karte ausfüllen und abschicken



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung könnt Ihr innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgaber nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus für DM 80,40 (Euro 41,11) - das heißt pro Heft DM 6,70 statt DM 7,90. Ich spare damit 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Bitte freimachen oder faxen an: 089/200281-22 oder Mail an: future@csj.de

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)

❑ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Geldinstitut | Kontonummer | Bankleitzahl

❑ **Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: DPE03

ANTWORT

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

sparen

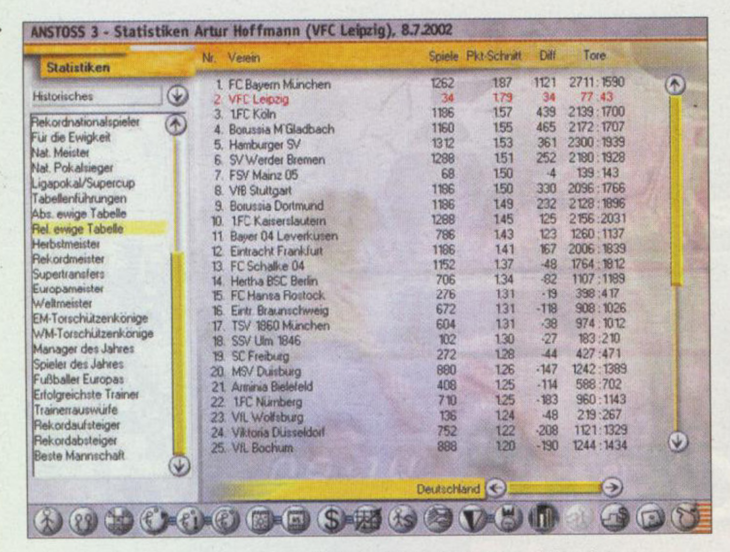
● Für nur DM 12,00 erhaltet Ihr die nächsten 3 Ausgben der Power Play bequem per Post. Testet in Ruhe zu Hause und spart dabei auch noch fast die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot müßt Ihr einfach nutzen.
Also: Schnell die Karte ausfüllen und abschicken



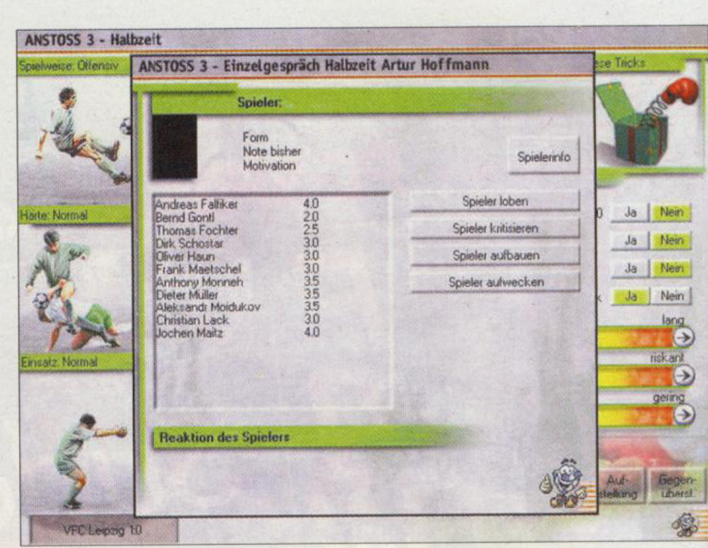
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung könnt Ihr innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



PC-SPIELE für Kenner, Könner & Gewinner
www.powerplay.de • März 3/2000
CD INSIDE!
POWER PLAY
TEST
Star Trek: Voyager – Elite Force
Final Fantasy VIII
Team Alligator
Sudden Strike
Panzerschlachten wie im Bilderbuch
Online
Tribes 2
Open Beta: Allegiance
Online-News
Web-Tips
Die besten Grafikchips 2000
Galaktisch
Das Weltall ist unser! Naja, wenigstens in Imperium Galactica 2 sind wir superior.
Heimisch
Das Comeback der Little Computer People: The Sims simuliert das häusliche Leben im PC.
Magisch
Ein Schwertkämpfer, ein Beschwörer und ein Zauberer im Rollenspiel-Fieber: Nox lockt.
DM 7,90
30 SEITEN TIPS & TRICKS
Jede Ausgabe mit CD



Alle, die es ganz genau wissen wollen, stöbern in den zahlreichen Statistiken



In der Halbzeitpause eines Spiels dürft Ihr Euch einen Spieler zur Brust nehmen und Ihn loben oder kritisieren

vier Eigenschaftswerte repräsentiert, die natürlich formabhängig sind. So wird der Trainingsplan exakt auf die Bedürfnisse der einzelnen Profis abgestimmt. Darüber hinaus könnt Ihr die Spieler natürlich auch zum Einzeltraining bitten, um deren individuelle Fähigkeiten zu stärken.

Flohzirkus

Nicht minder wichtig ist auch der zwischenmenschliche Umgang mit den Spielern. Konflikte die sich in der Regionalliga meist mit einer Sonderprämie oder einem persönlichen Gespräch erledigen lassen, sorgen in höheren Spielklassen für internen Zoff. An dieser Stelle zeigt sich, daß die Programmierer keine besonders hohe Meinung von den balltretenden Millionären haben: Wird ein Profi von seiner Freundin verlassen, sinkt die Motivation. Staucht Ihr in der Halbzeit einen schlechten Spieler zusammen, kommt des öfteren die flapsige Antwort „Dann machen Sie es doch!". Und wenn Ihr Euer Team vor einem wichtigen Match auf die Überlegenheit des Gegners hinweist, erntet Ihr ungläubiges Kopfschütteln. All diese Probleme und Auseinandersetzungen wirken sich aber nicht nur auf die Tagesform der Spieler aus, sondern beeinflussen auch Euer Ansehen. Wer hier auf schnellstem Wege ein Rating von zehn erreichen will, muß also stets den richtigen Ton treffen und natürlich Erfolg haben. Erschwert wird das Ganze durch die Vielfalt der Floskeln, die Euch vor jedem Spiel zur Auswahl stehen. Insgesamt dürft Ihr Eure Mannen mit 53 Kalendersprüchen à la „Das ist heute ein 6-Punkte-Spiel" motivieren. Ob Ihr Euren Job gut gemacht habt, erfahrt Ihr am Ende jeder Serie, wenn es um die Auf- bzw. Abwertung der Spieler geht und die Weichen für die nächste Runde gestellt werden. Profis die selten eingesetzt wurden oder lange verletzt waren, verlieren einen oder gar mehrere Stärkepunkte, herausragende Spieler und Trainingsweltmeister werden hingegen durch eine Verbesserung belohnt. Eine weitere Besonderheit erwartet Euch in der Winterpause, in der Ihr Eure Fähigkeiten bei einem Quiz auf die Probe stellen müßt. Und diese Fragen sind alles andere als einfach und erfordern ein fundiertes Fachwissen. Oder wißt Ihr, welcher Profi dreimal in Folge zu Europas Fußballer des Jahres gekürt wurde? Zum Glück ist die zulässige Fehlerquote in den einfacheren der fünf Schwierigkeitsgrade recht großzügig bemessen.

Der Weg zum Ruhm.

18.7.1999 – Es wird ernst



Als Frischling in der Regionalliga Nord-Ost geben wir unser Bestes, um im Auswärtsspiel gegen den DSC Zwickau 03 die ersten Punkte einzufahren.

25.9.1999 – Guter Fang



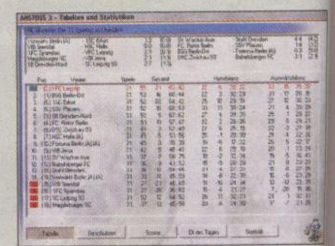
Unserem schwedischen Neuzugang Ivan Eppordahl gelingt ein perfekter Einstand beim Rekordsieg über den 1.SC Erfurt.

1.1.2000 – Schwaches Training



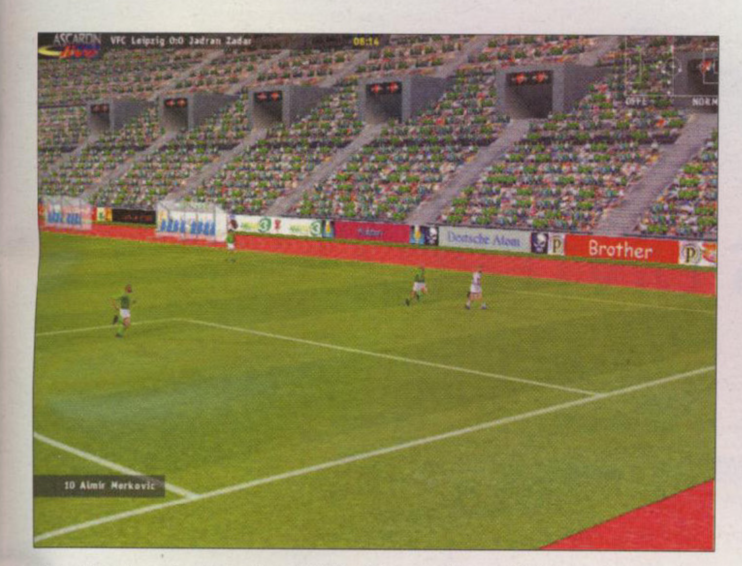
Unser Trainingsplan ist nicht von Erfolg gekrönt, da in der Winterpause gleich fünf Spieler um einen Stärkepunkt abgewertet werden.

29.4.2000 - Platz an der Sonne

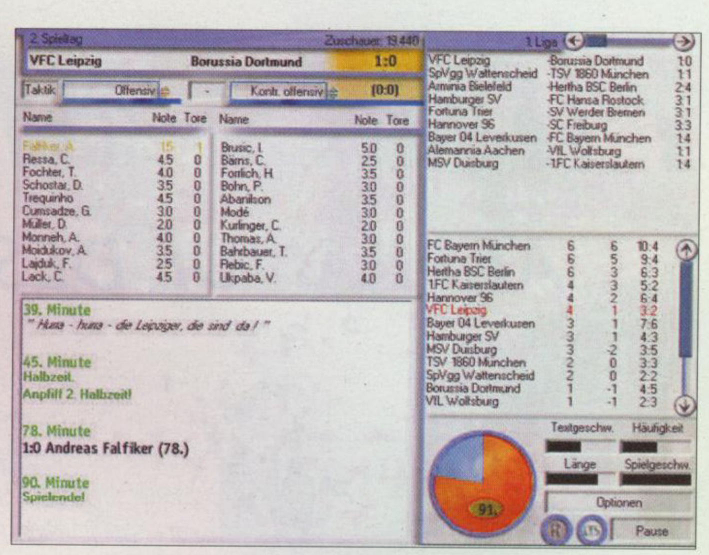


Nachdem wir unser Team punktuell verstärkt haben, steht der VFC Leipzig am 31. Spieltag zum ersten Mal an der Spitze der Liga. Der Aufstieg ist perfekt!

Um Euch den beschwerlichen Weg von der Regionalliga bis zur Krone des europäischen Fußballsports zu veranschaulichen, haben wir die wichtigsten



Abgesehen von der Tatsache, daß die 3D-Darstellung gehörig an den Ressourcen nagt, geht es im einfachen Textmodus weitaus schneller zur Sache



Hoppla, unser zuverlässiger Torwart hat unser Team in Führung geschossen. Das liegt wohl am Betastatus unserer Testversion.

Ohne Moos nix los

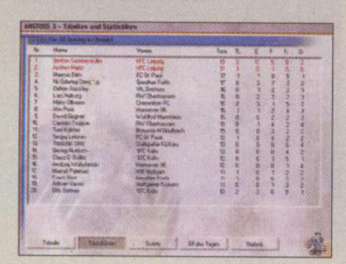
Wie bei allen Managementsimulationen müßt Ihr natürlich auch als Betriebswirtschaftler aktiv werden. Angefangen bei den Vertragsverhandlungen, über die Suche nach Sponsoren bis hin zur Festlegung der Fernsehgelder – alle Fäden laufen in Euren Händen zusammen. Wem das zu anstrengend ist, der übergibt einen Teil der lästigen Pflichten an eine Agentur. Diese kümmert sich fortan um den Verkauf von Fanartikeln oder die Vermietung der Banden. Dafür streichen die Mittelsmänner aber einen nicht unerheblichen Teil des Gewinns ein. Doch egal, für welchen Weg Ihr Euch entscheidet, Hauptsache die Finanzkurve zeigt nach oben. Schließlich ist der jeweilige Fußballverband äußerst humorlos, wenn es um die Erteilung einer neuen Lizenz geht. Wer eine komplette Saison schlecht gewirtschaftet hat, beginnt die neue Spielzeit meist mit rigorosen Einschränkungen, wie beispielsweise einem Verbot des Stadionausbaus oder dem Zwang, ein bestimmtes Plus erwirtschaften zu müssen. Um in solch einer mißlichen Lage trotzdem an talentierte Spieler zu gelangen, stehen Euch drei Wege offen. So müßt Ihr bereits bei Dienstantritt unbedingt ein Auge auf die Jugendteams werfen. Zum einen geht es um die Förderung der A- bis C-Jugendlichen, zum anderen solltet Ihr gewissenlos die Nachwuchsmannschaften der Konkurrenz plündern. Aber auch das Bosman-Urteil wirft seine Schatten und es tauchen des öfteren Spieler auf, deren Vertrag ausläuft und die somit ablösefrei wechseln können. Die dritte Variante besteht in einem Leihgeschäft, bei dem Euch ein Spieler nur für einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung steht.
Ist einmal die Champions League erreicht oder der Verein in eine Aktiengesellschaft umgewandelt, gehören Geldsorgen der Vergangenheit an und Ihr könnt Euch um die Verbesserung der Infrastruktur kümmern. An erster Stelle steht hier natürlich der Ausbau des Stadions, um noch mehr Zuschauer anzulocken. Aber auch der Bau eines Kinos, die Errichtung eines Jugendinternates beziehungsweise eines Dopingzentrums oder die Vergrößerung des Parkplatzes stehen auf dem Programm. All diese kleinen Details sorgen dafür, daß Euch „Anstoss 3“ monatelang an den Bildschirm fesseln wird. ■

2.9.2000 – Finanzielles Risiko



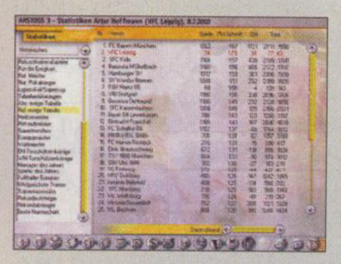
Um den sofortigen Aufstieg in die 1.Bundesliga zu schaffen, investieren wir einen Haufen Kohle in neue Spieler.

21.4.2001 – Starkes Duo



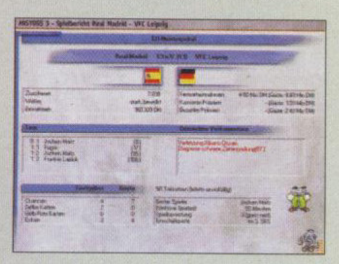
Dank unserer beiden Torjäger Maitz und Sommermüller ist unser Vorsprung bereits am 30.Spieltag so groß, daß die Fans die Meisterschaft feiern.

8.7.2002 – Das große Geld



Nach einem durchwachsenen Jahr in der Bundesliga qualifizieren wir uns in der zweiten Saison endlich für die Champions League. Europa wir kommen!

23.5.2003 – Wir schreiben Geschichte



Nach dramatischen Vorrundenspielen erreichen wir das CL-Finale und besiegen Real Madrid in der Verlängerung. In der Startaufstellung steht nur noch ein einstiger Regionalligaspieler...

Daten unserer knapp vierjährigen Trainerkarriere dokumentiert

Info
Echtzeitrollenspiel mit phasenbasiertem Kampfsystem, eingestreuten Actioneinlagen und sehr linearer Story.

Final Fantasy VIII

AM RANDE DES UNTERGANGS...





Friedenstruppen sorgen dafür, daß die Welt nicht in den Abgrund eines allumfassenden Krieges stürzt. Aber die Ruhe ist gefährdet, das Gleichgewicht prekär: In Galbadia, einer der großen Nationen, herrscht mit Präsident Deling ein skrupelloser Diktator, der nichts unversucht läßt, um das Territorium seines Landes zu vermehren. Und doch ist Deling nur die Galionsfigur, hinter der sich der wirkliche Feind verbirgt...

Name: Final Fantasy VIII
Hersteller: Squaresoft/Eidos
Web: www.eidos.de
Schwierigkeitsgrad: einfach
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

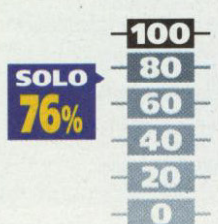
Mindestanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P II, 64 MB RAM, 16 MB Grafik

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:
75% Grafik
54% Sound
68% Musik
63% Steuerung
75% Spieltiefe



SOLO 76%

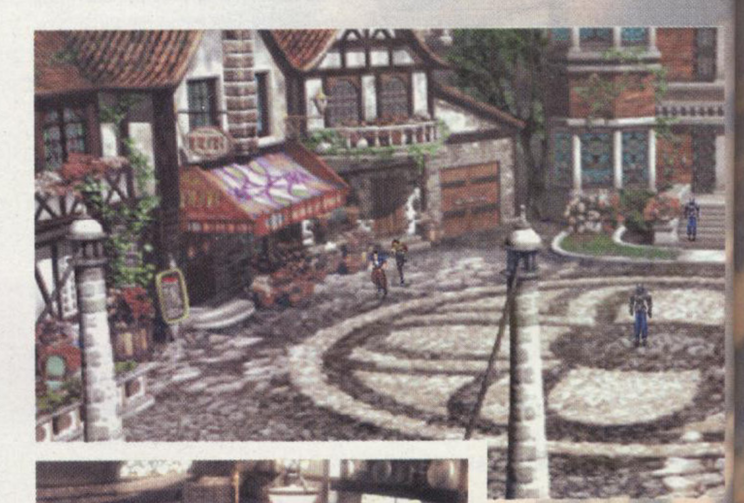
Joe Nettelbeck

Magie und Mathematik existieren gleichberechtigt nebeneinander – das ist ein Grundprinzip der von den Videokonsolen stammenden Final-Fantasy-Reihe. Auch einige andere Details ziehen sich mehr oder weniger kontinuierlich durch die einzelnen Folgen der Rollenspielserie – beispielsweise die Chocobos, knuddelige gelbe Laufvögel, die auch zum Reiten benutzt werden können.

Ansonsten jedoch haben Hintergrund und Story der FF-Abenteuer wenig Berührungspunkte untereinander. Diesmal erzählen die japanischen Weltenschöpfer von Square Soft von einem Planeten, der dem unserem ausgesprochen stark ähnelt: Einige technisch hochstehende Nationen leben in wackeligem Frieden, eine übernationale Armee namens SEED bewacht das fragile Gleichgewicht. Mehr zur Story im Kasten, hier zunächst ein paar grundsätzliche Überlegungen:

FF VIII – so real wie nie

Gegenüber früheren FF-Spielen haben die Designer hier etliche neue Elemente eingeführt. Das fängt schon damit an, daß FF VIII den bisher „realistischsten" Background liefert. Magie gibt es zwar nach wie vor, aber sie wirkt eigentlich bloß wie eine Abart der Technik. Die noch im Vorgänger stark ausgeprägte mystische Komponente verkümmert trotz Feuerball und Hexenfett. Einher damit geht der endgültige Abschied von der Kopffüßler-Optik: Squall und seine Freunde sind normale, wenn auch etwas manga-gestylte Menschen, keine Klotzköpfe mit Beinen. Last but not least spult sich das Game durchgängig sehr linear ab, ungefähr so, wie es FF VII zu Beginn tat, bevor man dort die Stadt verlassen durfte. Will sagen – man kann und sollte natürlich schon zwischendurch mal eine Ansiedlung erforschen, aber um die Geschichte voranzutreiben, sind jeweils ganz bestimmte Handlungen vonnöten. Diese neue Herangehensweise klingt eigentlich sehr vielversprechend,



Noch gibt es friedliche Dörfer...

...und nette Mädels fürs Familienleben!



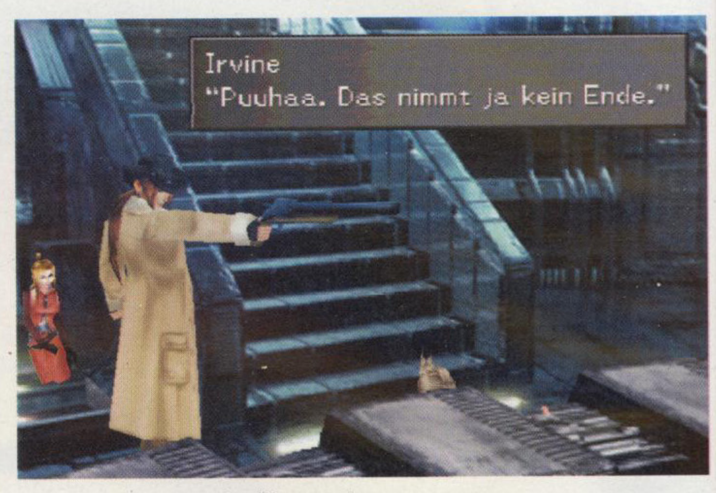


aber sie bringt auch, wie zu zeigen sein wird, ganz besondere Herausforderungen mit sich, denen FF VIII nicht in jedem Fall gewachsen ist. Wer ein lineares Rollenspiel macht, dessen Geschichte sich zudem nicht allzusehr auf faszinierende Fremdheit verlassen kann (sondern als Mainstream-Thema nur allzu bekannt ist), der muß umso mehr darauf achten, daß sich keine Längen und keine Langeweile einschleichen. Denn der Spieler hat ja im Gegensatz zu einem nichtlinearen Spiel kaum Möglichkeiten, solchen Passagen auszuweichen oder sie auf kleiner Flamme zu kochen.

In diesem Sinne wirken manche „Dungeon"-Szenarien (wie etwa die Kanalisation von Deling-City oder auch das Bezirksgefängnis) dann schon ermüdend. Zumal man ganz im Stile der Serientradition hilflos in alle Monster hineinrennt, weil man sie eben erst sieht, wenn der Kampf beginnt. Andererseits wird die Geschichte dann wieder durch selbstlaufende Sequenzen von teilweise verblüffender Schönheit aufgelockert (deren Häufigkeit und Länge freilich mit der Zeit schon abnehmen), während bissige Sarkasmen für den nötigen Schuß Heiterkeit sorgen. Die Traumsequenz beispielsweise, in der Laguna sich voller Panik um seine Angebetete bemüht, bleibt einem sehr positiv in Erinnerung, doch auch in dieser Hinsicht büßt das Game im Laufe der Zeit an Spritzigkeit ein.



Manchmal muß man sich verkleiden – wie hier in einer feindlichen Raketenbasis...



Irvines Bärentöter macht Überstunden

Gameplay

Im Grunde erzählt „Final Fantasy VIII" die Geschichte von Squall Leonhart (siehe Story-Kasten), man kann aber mit jeweils bis zu drei Personen durch die Lande ziehen. Ja, gelegentlich schaltet das Spiel sogar zwischen zwei verschiedenen Parties hin- und her, so daß dann sechs Personen gleichzeitig beschäftigt werden. Die Zusammensetzung dieser Trupps ist häufig vorgegeben, kann aber hin und wieder auch beeinflußt werden.

Die räumliche Struktur der Schauplätze erinnert eigentlich eher an ein klassisches Grafikadventure. Man marschiert also durch (niedrig aufgelöste, aber meist ganz hübsche) Pseudo-3D-Räume, was häufiges Nachladen erforderlich macht. Erfolgreich bestandene Kämpfe bringen Experience ein, und die wiederum ermöglicht unter anderem die Entwicklung der Charaktere.

Kämpfe und Magie

Die allermeisten Kämpfe finden zufällig statt: Man läuft halt durch die Gegend, und wenn man Pech hat, stolpert man dabei über ein (unsichtbares) Monster. Steuerungstechnisch funktionieren die phasenbasierten Auseinandersetzungen ebenso einfach wie einleuchtend, es

Die Story

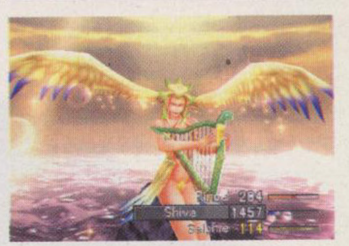
Squall Leonhart und einige andere SEED-Kadetten stehen kurz vor ihrer Abschlußprüfung, als die Welt, die sie kennen, aus den Fugen gerät: Ein machthungriger Diktator überfällt die wehrlose Nation von Dollet und zwingt damit SEED zum Eingreifen. Die Zerschlagung der Invasoren wird unversehens zur „praktischen Prüfung" der jungen Nachwuchssoldaten – einige bestehen sie, andere nicht.

Squall und die anderen erfolgreichen Absolventen werden daraufhin einem Untergrund-Unternehmen zugeteilt, das den Zweck verfolgt, Diktator Deling zu kidnappen. Ein Kommandotrupp, der auf grandiose Weise scheitert, doch scheint sich kurz darauf eine weitere Möglichkeit zu bieten, Deling in die Parade zu fahren. Nur haben die jungen Freiheitskämpfer nicht damit gerechnet, daß in Wahrheit jemand anders die Fäden zieht: die bösartige Hexe Edea! Die Ereignisse überschlagen sich und drohen, sowohl SEED als auch die ganze Welt mit in den Abgrund zu ziehen. Doch abgesehen davon geht es hauptsächlich um allzumenschliche Themen wie Liebe, Schnaps und Tod. Na gut, der Schnaps spielt nicht wirklich eine besondere Rolle, aber immerhin leiden die Helden gelegentlich unter seltsamen Halluzinationen. Und natürlich streiten sie sich um ihre Position im Leben, um Frauen und darum, wer wohl das erfolgreichste Alphamännchen ist. Die daraus entstehende Rivalität zwischen Squall und seinem Jahrgangskollegen Cifer gehört ebenfalls zu den besonders wichtigen Themen, zumal beide sich plötzlich auf verschiedenen Seiten wiederfinden...

Squall und Cifer: Nicht gerade die besten Freunde

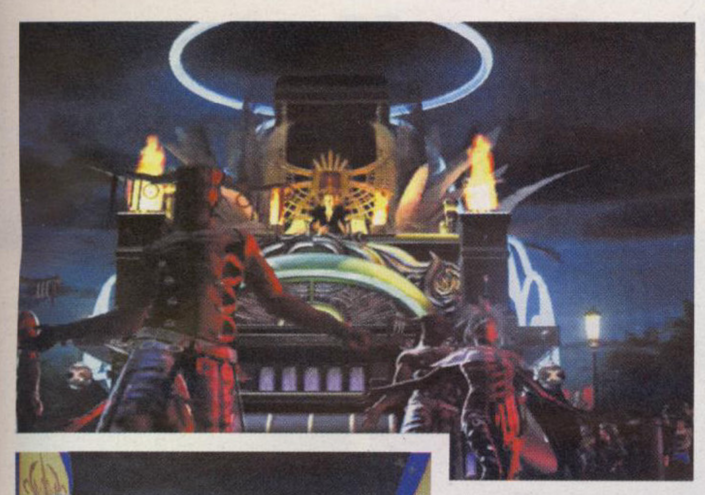






Schutzengel im Einsatz





Edeas Prunkwagen zieht durch die Stadt – gleich werden...

...die Attentäter zuschlagen!

gibt jedoch etliche taktische Kniffe, die über grundlegendes Hauen und Stechen hinaus den Sieg sichern. Zum Beispiel lassen sich Waffen verbessern, sobald man über die entsprechenden Informationen stolpert und ausreichend Bauteile im Inventory hat. Dann wären da die Special Moves, die jedoch nur in Notsituationen angewendet werden können. Mehr als ausgeglichen wird dies durch die sogenannten „Guardian Forces", die in vielfacher Hinsicht Schlüsselpositionen einnehmen. Man muß sich unter einer Guardian Force so etwas wie einen Schutzengel vorstellen, der besonders heftig zuschlagen kann. Hat man sich mit einer GF gekoppelt, darf man sie im Kampf jederzeit herbeirufen, erntet jedoch auch noch andere Vorteile. Beispielsweise kann ein Charakter normalerweise nur kämpfen, erst durch die Verbindung mit einer GF gewinnt er weitere Fähigkeiten wie das Stehlen von Zaubersprüchen oder die Möglichkeit, Magie anzuwenden. Ferner lassen GFs die Verbindung von bestimmten Zaubern mit Eigenschaften oder Skills zu, die auf diese Weise ähnlich dem Materia-System bei „Final Fantasy VII" verbessert werden können. Das Koppeln mehrerer GFs an einen Charakter ist möglich, auch können GFs jederzeit gewechselt werden. Weniger erfreulich, daß das Aufrufen einer GF mit langwierigen und nicht abbrechbaren Animationen einhergeht, die einem mit der Zeit auf den Keks gehen...

Fazit: FF VIII ist insgesamt ein gutes Spiel, das sich einer detailliert ausgearbeiteten Story erfreut. Leider sind aber auch klare Schwächen zu vermelden, die abgesehen von den bereits erwähnten Punkten, nicht zuletzt die nachlässige Umsetzung von der Playstation betreffen. Es dauert und dauert, wenn man nur das Menü aufrufen möchte, wer kein Pad hat, muß sich mit der gewöhnungsbedürftigen Tastatur begnügen (weil die Mausunterstützung wie beim Vorgänger fehlt), und außerdem hätte Squaresoft ruhig mal über eine höhere Auflösung nachdenken dürfen... ■



So eine Flucht aus dem Knast ist ganz schön anstrengend!





Das schmucklose Menü

Triple Triad

Um dem gestressten Abenteurer Gelegenheit zur Entspannung zu geben, haben die Designer ein Kartenspiel eingebaut – „Might & Magic VII" läßt grüßen. Freilich funktioniert „Triple Triad" etwas anders als seinerzeit „Arcomage": Am Ende von Kämpfen besteht die geringe Chance, daß besiegte Monster eine Karte ihrer selbst hinterlassen; auch kann man die Fähigkeit erwerben, schon während der Prügelei einzelne Gegner in Karten umzuwandeln Diese Karten sind dann an allen vier Seiten mit Zahlenwerten ausgestattet – wer an eine schon ausgespielte Bestie ein eigenes Viech mit höherem Wert anlegen kann, darf die „unterlegene" Karte für sich beanspruchen. Am Ende gewinnt der Besitzer der meisten Monster. Gespielt wird mit diversen NPCs, zudem kann man durch „Triple-Triad"-Siege manchmal auch spielerisch wertvolle Extras wie Tabellen oder Statistiken gewinnen.



Eine Partie „Triple Triad" ist in vollem Gange...

Info
Fun-Racer mit beinahe sämtlichen Charakteren der Cartoon-Serie, witzigen Spielmodi und anspruchsvollem Schwierigkeitsgrad

South Park Rally



In ihrer neuesten PC-Eskapade geben die frechen Bengels aus der TV-Serie Vollgas!

Name: South Park Rally
Hersteller: Acclaim
Web: www.acclaim.de
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: englisch/deutsch
Multiplayer: bis 8; Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderungen: P200, 32 MB RAM, D3D-kompatible Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII350, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

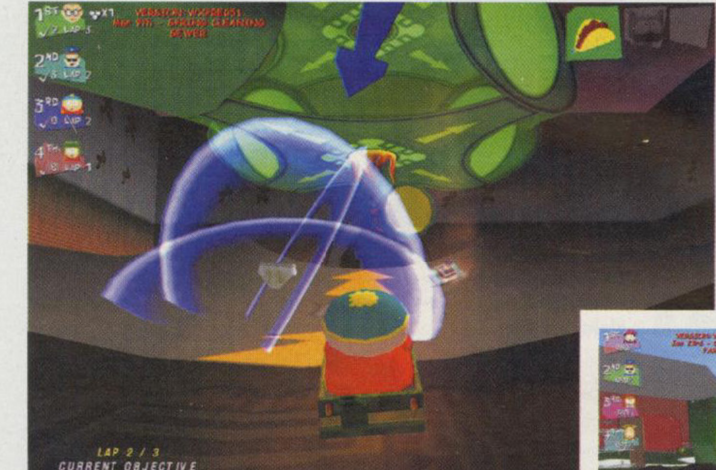
Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Rennsimulation
Action

Wertungen für:
69% Grafik
77% Sound
75% Musik
67% Steuerung
39% Spieltiefe





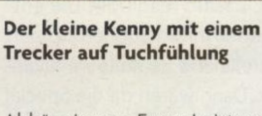
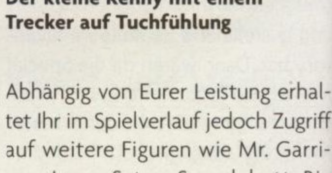

SOLO 71%
100 80 60 40 20 0
MULTI 74%



Unterhose voraus!



Am Valentinstag geht`s herzlich zu

Der kleine Kenny mit einem Trecker auf Tuchfühlung

Chris Peller

Rechtzeitig zum Deutschlandstart des ersten South-Park-Kinofilms, serviert Acclaim Entertainment den Anhängern der kultigen Cartoon-Serie einen weiteren Titel mit den rotzfrechen Gören Cartman, Kyle, Stan und Kenny. Nach einem eher mageren Ego-Shooter und dem durchaus witzigen Quiz-Game „Chef's Luv Shack" dürfen Fans nun an dem alljährlichen Wettrennen in und um South Park teilnehmen.

Hauptattraktion ist natürlich die Meisterschaft, in der der Spieler bei den verschiedenartigen Rennen immer als Sieger hervorgehen muß, um in die nächste Runde zu gelangen. Dabei gilt es nicht nur mehrfach diverse Checkpoints in aufsteigender Reihenfolge abzufahren und als erster durchs Ziel zu brausen, sondern mitunter auch andere Racing-Varianten zu meistern. So müßt Ihr am Valentinstag zum Beispiel Pfeil und Bogen ergattern und die Konkurrenten mit Amors Pfeil durchbohren, während zu Ostern nur derjenige gewinnt, der vor allen anderen 20 Eier einsammelt. Damit man sich gegen die anderen Fahrer durchsetzen kann, sollte man unbedingt die Pick-Ups einsacken, die in verschiedenfarbigen Schachteln lagern. So könnt Ihr die Mitstreiter mit psychedelischen Peace-Symbolen, Käsebällchen, Wasserbomben und einem Dildo bombardieren, mit Erbrochenem die Fahrbahn verschmutzen, oder mit der Anal-Sonde und dem Hund Sparky die Raserei der Kontrahenten kurzzeitig abrupt unterbrechen. Mr. Hankey, der fröhliche Weihnachtskot, entpuppt sich obendrein als eine Art temporäres Schutzschild gegen die Attacken der CPU-Gegner, die von den Goodies ebenfalls eifrig Gebrauch machen. Ganz zu Beginn stehen Euch acht Personen (die vier Bengel, Wendy, Chef, Officer Barbrady und Uncle Jimbo) zur Verfügung, von denen Ihr eine als Euren Fahrer auswählt.

Abhängig von Eurer Leistung erhaltet Ihr im Spielverlauf jedoch Zugriff auf weitere Figuren wie Mr. Garrison, Jesus, Satan, Scuzzlebutt, Big Gay Al, Pip und so weiter. Durch einen Sieg bei der Meisterschaft schaltet Ihr außer Charakteren im übrigen auch Strecken und die diversen Spielvarianten für den Arcade- und den Multiplayer-Modus frei.

„South Park Rally" ist in erster Linie ein großer Spaß für alle Fans der Serie. Die 3D-Grafik ist zwar nicht berauschend, doch immerhin sieht das Spiel besser aus, als das TV-Vorbild. Wirklich ärgerlich ist nicht etwa der durchaus gehobene Schwierigkeitsgrad, sondern, daß man seine Fortschritte bei der Meisterschaft nicht speichern kann. Hat man seine Continues verspielt, muß man zwangsläufig wieder von vorne anfangen – will man alle Kurse für den Arcade-Modus aktivieren, kann das zu einer regelrechten Lebensaufgabe werden... ■

Info
Echtzeitstrategiespiel mit RPG-Elementen, ohne typische Massenschlachten in einer großen Kampagne

Invictus



Echtzeitstrategie im Gewand der griechischen Mythologie gewürzt mit RPG-Elementen. Ob das gut geht?

Name: Invictus
Hersteller: Virgin Interactive/Interplay
Web: www.interplay.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: bis 4 TCP/IP, Modem, Nullmodem, IPX

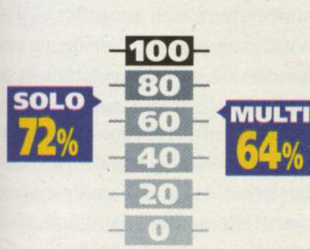
Mindestanforderungen: P 233, 32 MB RAM,
Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Strategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:
68% Grafik
63% Sound
76% Musik
78% Steuerung
53% Spieltiefe





Der Verlauf einer ausgedehnten Diskussion



Neue Männer braucht der Held

Maik Wöhler

Das mußte ja so kommen. Immer, wenn einer Gottheit etwas nicht paßt, müssen die Menschen auf der Erde für bizarre Spielchen herhalten. Poseidon und Athene vertragen sich nicht besonders, ein kleiner Wettstreit soll die Differenzen aus der Welt schaffen. Das Prinzip ist einfach: Poseidon richtet hier und da ein paar Verwüstungen an, während Athene natürlich versuchen muß, das zu verhindern. Aber Götter legen selten selbst Hand an, und so läßt man sterbliche Kreaturen – ob nun Menschen oder sagenumworbene Wesen – gegeneinander antreten. In der mit über 40 Missionen durchaus langen Kampagne wählt Ihr zunächst zwei Helden aus, die fortan für Athene zu Felde ziehen. Die Auswahl ist groß und die Fähigkeiten sind durchaus unterschiedlich. Vor jeder Schlacht dürft Ihr dann noch die Fußtruppen wählen. Ein knapper Geldbeutel verhindert den Aufbau einer großen, schlagkräftigen Armee. Wer bei diesem Echtzeitstrategiespiel an große Schlachten mit ebenso großen Armeen denkt, irrt gewaltig. Das Maximum liegt bei 20 Männern respektive Frauen. Haushalten ist also angesagt, Todeskommandos führen unweigerlich zur sicheren Niederlage. Auf den einzelnen Schlachtfeldern läßt sich Gold finden, was auch nicht liegengelassen werden sollte. Neue und bessere Einheiten kosten schließlich Geld. Magische Gegenstände verhelfen zu manch taktischem Vorteil in den hektisch anmutenden Scharmützeln. Eure Helden können zudem an Erfahrung gewinnen, was der Kampfkraft wie gewisser Spezialfähigkeiten entgegenkommt. Das Geschehen selbst präsentiert sich in einer 3D-Umgebung, die aus der Vogelperspektive begutachtet wird, die frei gedreht und gekippt werden kann. Tote Winkel braucht Ihr deshalb nicht zu befürchten. Die Steuerung ist der anderer Genrevertreter ähnlich. Der Großteil der Arbeit wird mit der Maus erledigt, gewisse Sachen wie beispielsweise Gruppeneinteilungen und Aufrufe, geschehen per Tastendruck. Die KI ist nicht gerade die hellste. Gegner schaffen es nicht, in größeren Gruppen Engstellen zu passieren, ohne daß es zu Staus kommt. Wenigstens bemühen sich die Einheiten um einen intelligenten Ausweg im Kampf – so z.B. ein freies Plätzchen in Feindesnähe zu erhaschen. Besonders nervig fand ich persönlich auch das ständige Gebrabbel meiner Leute, die gerade in Gefechten munter drauflos quatschen und sich dabei noch ständig wiederholen.



WIr haben das Camp entdeckt



Wir haben ein Problem

Interplay hat mit der Mischung aus Strategie und RPG ein interessantes Konzept entworfen, das ausnahmsweise auch mal aufgeht. Die Missionen selbst sind interessant und abwechslungsreich. Die Gespräche, die keine sind, hätte man sich schenken können und der KI hätte es bestimmt nicht geschadet, wenn die Programmierer noch drei Monate daran gearbeitet hätten. ■

Begegnung am Fluß

Info
Tägliches Leben in Echtzeit und ohne vorgegebenes Spielziel

The Sims
MENSCHEN IM COMPUTER



Karriere, Familie, Kinder, Häusle – und dabei der ganz normale Alltagswahnsinn. „The Sims" ist kein Spiel im strengen Sinne und hat doch das Zeug zum Kultobjekt...

Name: The Sims
Hersteller: Maxis/Electronic Arts
Web: www.thesims.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch/ deutsch in Arbeit
Multiplayer: nein

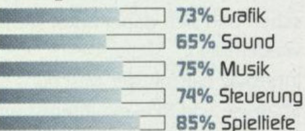
Mindestanforderungen: P233, 32 MB RAM, 4x CD, DirectX 7.0
Empfohlen: P II, 64 MB RAM

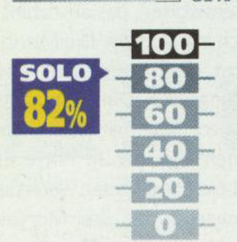
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:



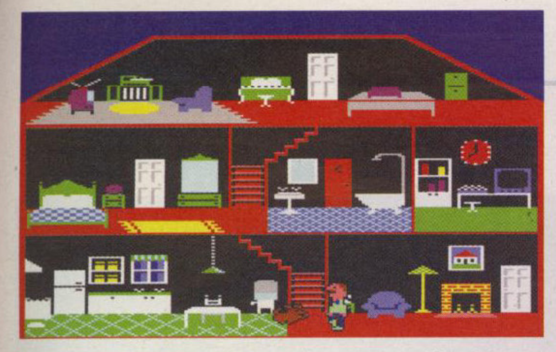


Joe Neitelbeck

An die 15 Jahre ist es jetzt her, daß am C-64 ein Programm namens „Little Computer People" von sich reden machte. Im wesentlichen bestand es aus dem Schnittbild eines Hauses samt Inventar plus Einwohner und Hund. Man konnte dem Mieter der Immobilie bei seinem täglichen Leben zuschauen und ihm sogar mit Hilfe einer sehr begrenzten Wortliste Befehle erteilen, die er aber keineswegs immer befolgte.

Und wenngleich „The Sims" natürlich alle Präsentationsmöglichkeiten der modernen Rechner nutzt sowie im Gameplay um Lichtjahre fortgeschritten ist, erinnert es von der Grundidee doch immer noch stark an den alten Klassiker. Wer das Spiel startet, muß sich zunächst einmal unter mehreren zur Verfügung stehenden Häusern/Grundstücken ein passendes Zuhause aussuchen und gegebenenfalls (wenn die Hütte nicht ohnehin bereits defaultmäßig besiedelt ist) eine Familie zusammenstellen. Der Familienbegriff ist dabei ganz im Sinne der moder-

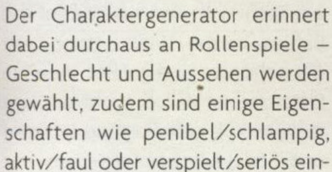
nen
simp
schle
Der
dabe
Gesc
gewä
schaf
aktiv/
stellb



Virtuelles Leben Mitte der 80er: Little Computer People



Im Häuschen von Kapaun Geysternacht findet eine angeregte Unterhaltung statt – natürlich geht es um politische Themen, wie sich unschwer erkennen läßt



nen Verhältnisse weit gefaßt: Auch simple Singles oder gleichgeschlechtliche WGs sind erlaubt. Der Charaktergenerator erinnert dabei durchaus an Rollenspiele – Geschlecht und Aussehen werden gewählt, zudem sind einige Eigenschaften wie penibel/schlampig, aktiv/faul oder verspielt/seriös einstellbar. Mit einem Anfangskapital von 20.000 Mäusen geht es dann an die Auswahl des zukünftigen Heimes. Natürlich sind nicht alle Immobilien für diesen Preis erhältlich, zudem muß bedacht werden, daß eine möglicherweise erforderliche Möblierung ebenfalls Geld verschlingt. Man sollte also mit kleinen Brötchen anfangen; später kann man dann immer noch umziehen bzw. anbauen.

Erste Schritte

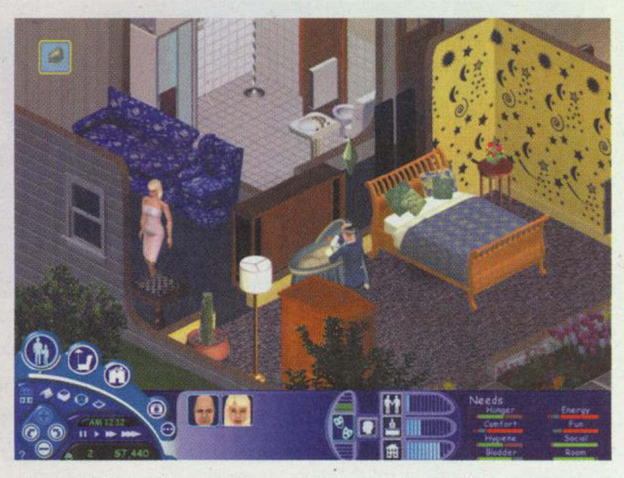
Soweit das von Euch ausgewählte Haus noch nicht bewohnt ist, muß zunächst für Möbel gesorgt werden. Hier sollte man nicht zu sparsam sein, denn die Sims leben nicht einfach nur so vor sich hin, sondern sie müssen bestimmte Bedürfnisse



Nach etlichen Tagen intensiver Kommunikationsbemühungen ist es endlich soweit: Pan heiratet die nette Nachbarin...



Nach dem Küssen ist es passiert – plötzlich materialisiert eine Wiege samt Baby!



Ganz schön anstrengend, so ein kleiner Schreihals! Wenn die in Wirklichkeit auch so sind, überleg´ich´s mir nochmal...

→



Und so sieht es aus, wenn Babies zu Kids herangewachsen sind

Karriereplanung als Politiker: Pan steht vor dem Badezimmerspiegel und übt die freie Rede



So sieht es in verkleinerter Perspektive aus: Ayla vom Schattengrund in ihrer selbstgebauten Hütte

befriedigen. Hunger, Spieltrieb, Müdigkeit und noch einiges mehr bestimmen den Tagesablauf. Nun ist es aber so, daß z.B. der teure Fernsehsessel sehr viel mehr „Entspannungspunkte" liefert als der harte Küchenstuhl. Anders gesagt: Der Fernsehsessel-Sim ist viel schneller wieder aktionsbereit als sein Kollege aus der Küche.

Und Zeit ist hier der Schlüssel für alles, denn wer schneller mit Ausruhen fertig ist, kann auch eher in die Badewanne steigen oder ein Schwätzchen mit dem Nachbarn halten. Was in der schnöden Praxis bedeutet: Schnellere Bedürnisbefriedigung sorgt dafür, daß mehr Bedürfnisse im grünen Bereich sind, und das wirkt sich auf die generelle Laune der Sims aus. Gute Laune wiederum ist eine der Voraussetzungen für Beförderungen im Beruf...

Ach, die Sache mit dem Beruf hatten wir noch gar nicht erwähnt, oder? Nun, das Geld fließt hier nicht von alleine, die Sims müssen es sich schon verdienen, indem sie einer von zehn möglichen Karrieren folgen. Sportler, Politiker, Verbrecher oder Kommißkopp sind nur ein paar der möglichen Jobs, die man sich durch Stellenanzeigen in der Zeitung besorgt. Oder über Internet-Annoncen, wenn man einen Computer hat.

Zunächst beginnt man sozusagen als Tellerwäscher, kann jedoch bei Wohlverhalten befördert werden. Wohlverhalten beinhaltet, abgesehen von der guten Laune, auch den Erwerb bestimmter Fähigkeiten, die man sich daheim aneignen muß (Schachspielen fördert zum Beispiel Logik, Malen oder Klavierspielen die Kreativität). Schließlich sind auch Freunde erforderlich, wenn man in die höheren Positionen aufsteigen will – klar, eine Hand wäscht die andere, kennt man ja. Freunde jedoch, die übrigens unter den Nachbarn zu suchen wären, sind eine ziemlich zeitaufwendige Sache!

Die gute Chris vergnügt sich beim Computerspielen – das steigert den Fun-Faktor!



Der Hausherr ist zur Arbeit gegangen, ein Hausmädchen erledigt derweil den täglichen Putz – gegen Geld, versteht sich

Spielziele

Na, schön, und was ist nun eigentlich das Ziel? Was für eine Frage – dies ist immerhin ein Maxis-Spiel! Es gibt also in dem Sinne keine Ziele, man setzt sich stattdessen seine eigenen. Wer die Karriereleiter bis zur höchsten Stufe erklimmen will, kann das tun, wird jedoch feststellen, daß dies wohl die anstrengendste Art ist, The Sims zu spielen. Wer einfach nur eine glückliche Familie gründen will, kann heiraten und Babies in die Welt setzen, wer das schönste und größte Haus am Platze haben will, braucht nur eine mittelmäßig gute Position im Beruf und Geduld, um peu a peu an- und ausbauen zu können.

Skins

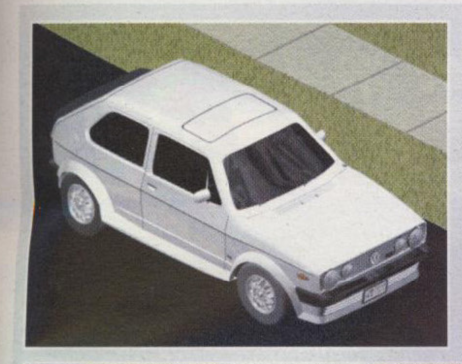







Und so sehen sie aus: Einige wenige Sims aus dem großen Topf der Möglichkeiten

Schon von Haus aus wird eine große Zahl von männlichen, weiblichen und kindlichen Skins mitgeliefert, die jeweils separat aus Gesicht und Klamotten bestehen – die Kombinationsmöglichkeiten sind also wesentlich umfangreicher. Aber damit nicht genug: Wer registrierter User ist, kann nämlich von der Sims-Website Editoren zum Erstellen eigener Skins, Gesichter, Tapeten oder Bodenbeläge herunterladen. Das ist natürlich nur ein durchsichtiger Versuch, die Leute dazu zu bewegen, sich registrieren zu lassen, aber immerhin kriegt man in diesem Fall tatsächlich mal einen Mehrwert dafür.











Der Car-Pool

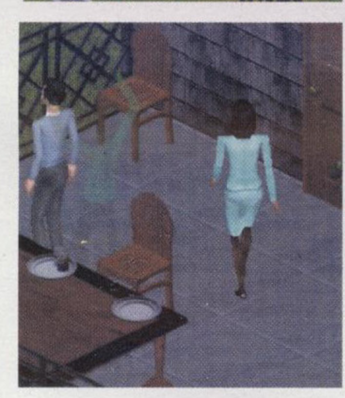
Ein paar Beispiele aus dem Car-Pool: Je nach Beruf und Status werdet Ihr von einem dieser Gefährte zur Arbeit abgeholt

Im übrigen ist man glücklicherweise nicht ständig gefordert. Die Sims gehen ihren Bedürfnissen auch in eigener Verantwortung recht verläßlich nach, neigen aber doch zu gewissen Schlampereien. Beispielsweise bleiben sie ohne dezente Hinweise des Spielers abends gern zu lange auf, um dann am nächsten Morgen zu verschlafen – was prompt einen bösen Anruf des Arbeitgebers zur Folge hat. Und wer zweimal hintereinander fehlt, wird ohne viel Federlesens gefeuert. Außerdem gibt es da noch das uns allen bestens bekannte Bedürfnis, in regelmäßigen Abständen auf ein stilles Örtchen zu verschwinden, und das ist etwas, was sich die virtuellen Computerbewohner öfter mal verkneifen, weil andere Aktivitäten gerade viel wichtiger sind. Dumm nur, wenn man dann zu lange gewartet hat – die Laune sinkt augenblicklich in den Keller, sofortiges Duschen wird erforderlich, und Saubermachen ist hinterher auch noch angesagt...



Das Auswahlmenü: Jedes Haus ist ein Savestand (links)

So richtig nett ist's nur im (Ehe-) Bett (unten



Die Goth-Familie wird von einem Geist geplagt (erkennbar rechts neben dem Hausherrn Mortimer)

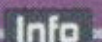
Ein Spiel für Voyeure?

Die Iso-Optik erweist sich als äußerst detailreich und sehr realistisch, dennoch gibt es nicht beispielsweise viel Unanständiges zu sehen: Beim Baden/Duschen und beim Benutzen der Toilette schaltet sich prompt ein Verpixelungsfilter ein, das Kinderkriegen rührt hier vom ausgiebigen Küssen her, und im Ehebett schlafen die beiden Beteiligten ausgesprochen brav nebeneinander.

Trotzdem gibt es viel zu sehen: Man muß sich nur einen Kleiderschrank ins Haus stellen, und schon können die Sims jeden Tag in einem anderen Outfit herumlaufen. Um das Haus herum angelegte Blumenbeete erstrahlen in bunter Pracht, solange man sie pflegt – oder solange man einen Gärtner bestellt, der das übernimmt. Und die massenhaft verfügbaren Tapeten, Fußböden oder Wandverkleidungen sorgen für Vielfalt ohne Ende.

Fazit: Jenseits all dieser Beschreibungen, die ich übrigens noch seitenweise fortführen könnte, stellt sich aber die Frage nach dem Spaß. Nun, genaugenommen ist „The Sims" nicht wirklich ein Spiel, aber trotzdem ist es auf eigenartige Weise faszinierend. Als ob man ein buntes Aquarium beobachtet. Als ob man auf der „Enterprise" im Holo-Deck ist. Als ob man schließlich doch mal die Möglichkeit hätte, Präsident der Vereinigten Staaten zu werden. Und endlich kann man dem blöden Nachbarn sagen, was man ihm schon immer sagen wollte, ohne mehr als einen digitalen Streit zu riskieren.

Es gibt zwar Dinge, die ich mir noch gewünscht hätte (zum Beispiel, daß Kinder auch mal erwachsen werden und dann ihr eigenes Leben führen, daß man nicht jeden Tag arbeiten gehen muß, sondern auch die Wochenenden genießen kann, oder daß sich die Sims weniger oft gegenseitig im Weg stehen). Trotzdem kann kein Zweifel daran bestehen, daß diese neue Maxis-Sim ein echter Gute-Laune-Quell ist! Und ich müßte mich schon sehr täuschen, wenn sie sich nächstes Jahr um diese Zeit nicht zu einem coolen Kult gemausert hätte... ■



Anspruchsvolles Weltraum-Aufbauspiel mit taktischen Weltraum- und Panzerschlachten in Pseudo-Echtzeit

Imperium



Expansiv, verschlagen, listig und brillant vorbereitet geht ein Imperator ans Werk, um Planet für Planet das Universum zu unterjochen. Dabei ist ihm jedes Mittel recht: Diplomatisch gewandt schwatzt er schwachen Nachbarn ihre Kolonien ab, läßt seine Top-Spione auf fremden Systemen mit mieser Stimmung Revolten anzetteln, nutzt Piraten und Abenteurer der Galaxis für die eigenen Zwecke und setzt – wo nötig – die harte Gewalt seiner interstellaren Flotten und planetaren Panzerverbände ein. Kein Zweifel, Imperium Galactica II ist ein gelungener Vertreter der Spezies „Heute erobern wir den Weltraum".

Name: Imperium Galactica 2 – Alliances
Hersteller: GT Interactive
Web: www.gtinteractive.de
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: bis 6 Mitspieler (LAN und Internet)

Mindestanforderungen: PII/200, 64 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: PII/400, 128 MB RAM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
78% Grafik
70% Sound
75% Musik
72% Steuerung
82% Spieltiefe

100 – 80 – 60 – 40 – 20 – 0

SOLO 86%

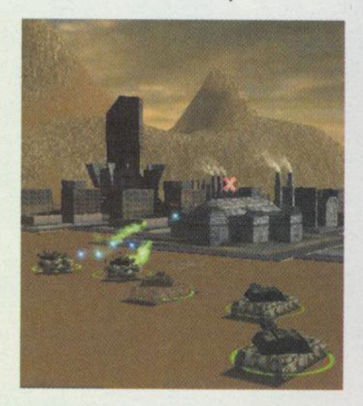
MULTI 78%

Galactica II – Alliances

MIT TAKTIK UND GESCHICK ZUM MASTER OF THE UNIVERSE

→

→ **Bergfeste: Die Planetenoberflächen unterscheiden sich stark und sind nicht immer leicht zu bebauen. Zur besseren Orientierung dürfen wir auch hier zoomen, kippen und drehen...**



Feuer frei: Unser Panzerverband erobert eine feindliche Stadt



Wie eine Kreuzung aus **Command & Conquer** und **Master of Orion** wirkte das erste **Imperium Galactica**. Mit seiner detailversessenen Steuerung überforderte das in Echtzeit ablaufende Weltraumeroberungsspiel manchen Strategen. Der Nachfolger macht nicht nur auf den ersten Blick einen deutlich erwachseneren Eindruck: Künstlerisch eindrucksvolle Menübildschirme vereinen sich mit durchdachten Funktionen, die sich den Respekt von vielgereisten Planetenstürmern verdienen werden.

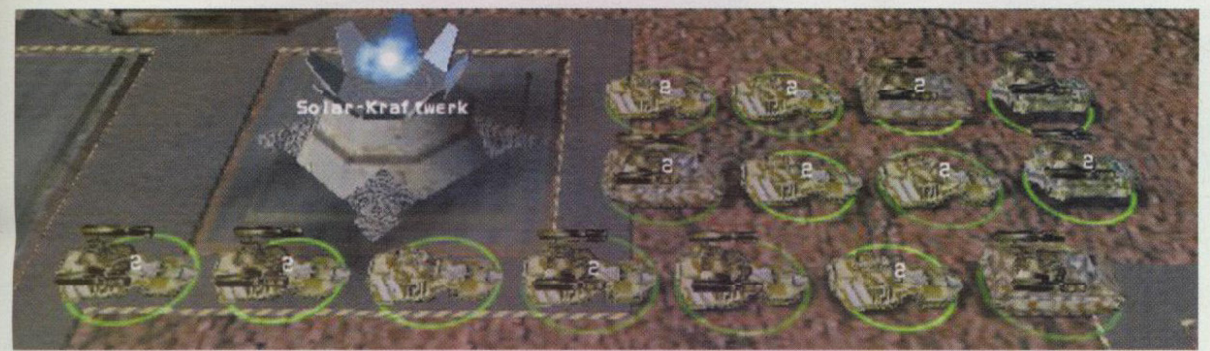
Zugegeben, angesichts der cineastischen Cutscenes von Weltraumschlachten in fernen Sektoren und diesen prächtigen Menübildschirmen hielt ich das Spiel für einen Blender, zumal mir die Bedienung nicht sofort klar war. Aber das vollkommen deutschsprachige Tutorial leitet vorbildlich mit – leider etwas hastigen – Texteinblendungen durch die Geheimnisse der Spielsteuerung. Das war auch dringend nötig, denn nach wie vor kann man sich um das gesamte Management seiner Galaxis kümmern, Expansion und Handel vorantreiben, mit Beratern, Militärs, Diplomaten und Spionen konferieren, während zwischendurch immer mal in Echtzeit eine Weltraumschlacht oder auch ein bewaffneter Konflikt auf Planetenoberflächen auszutragen ist. Und dabei geht Imperium Galactica II noch weiter als Master of Orion, Ascendancy oder Birth of the Federation: Hier baue ich nicht nur jedes einzelne Gebäude auf der Oberfläche aller mir gehörenden Planeten, sondern überwache auch Strom- und Personalversorgung oder schalte nicht benötigte Einrichtungen vorübergehend ab. Und ich gebe nicht nur Panzer (stellvertretend für alle Bodentruppen) und Raumschiffe (Siedlertransporte, Terraformer, Jäger, Zerstörer, Korvetten...) bei den Werften in Auftrag, sondern setze persönlich Sateliten im All aus und kümmere mich auch um das Design aller Fahrzeuge. Bevor ich aber Pulslaser, Tarnschild oder Radarstörer in meine neuen Mega- oder Anti-Grav-Panzer einbauen kann, muß ich solcherlei Technologien erst erforschen. Alle wissenschaftlichen Bemühungen sind in die drei Sparten Gebäude, Raumschiffe und Panzer aufgeteilt. Für jede Gattung müssen erst die notwendigen Labors gebaut werden. Je tiefer ich technologisch vordringe, desto mehr Labors werden benötigt. Da aber Personal und



In den Cutscenes wird natürlich am schönsten geschossen...



Wunschliste: Schiffe und Panzer bestelle ich in den planetaren Fabriken

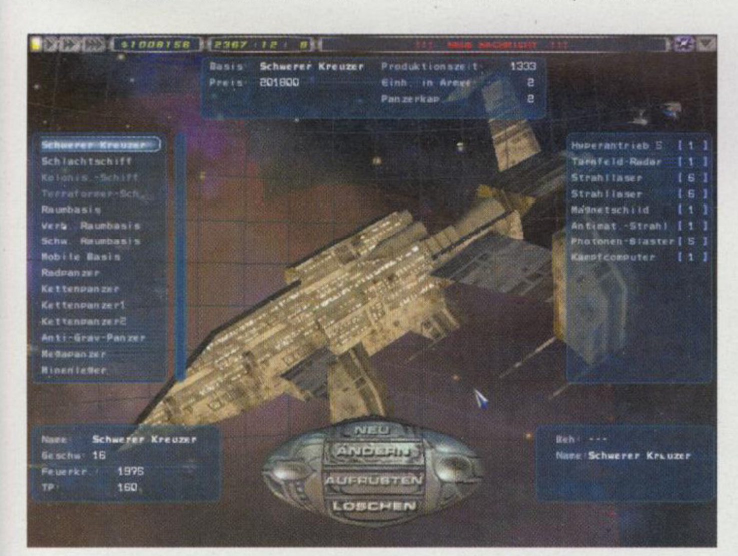


Kommt nur: Panzerverbände machen auch als Defensivkräfte viel Sinn – vor allem im Verbund mit MG- und Laserfestungen



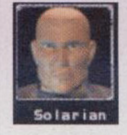
Dropzone: Außerhalb der City Limits plaziere ich den Angriffverband

Strom stets knapp sind, empfiehlt es sich, immer nur die Labors einer Gattung zu aktivieren. Das macht auch deshalb Sinn, weil gerade nur eine Technologie erforscht werden kann. So dauert es manche Spielstunde, bevor mobile Basen à la Todesstern oder das Tarnschild für die ganze Weltraumflotte zur Verfügung stehen. Zumal jede Forschung, jedes Einbaumodul, alle Fahrzeuge, Schiffe, Gebäude und sogar mancher Mitarbeiter (Spione, Söldner, Kommandanten) Geld kosten – und das nicht zu knapp. Die nötigen Mittel stammen hauptsächlich aus



Design gemein: Meine Dickschiffe rüste ich mit den besten Waffen aus

Die galaktischen Rassen im Überblick



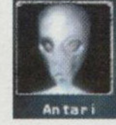
Die **Solarian** (sprich unsere künftigen Nachfahren) sind hyperaktive Forscher und deshalb im wissenschaftlichen Bereich den anderen Rassen überlegen. Militärisch, diplomatisch, produktiv und replikativ erreichen sie aber nur durchschnittliches Niveau.



Shinari sind zwar auf militärischem Sektor ziemlich schwach, gleichen dies aber durch vorzügliche diplomatische Fähigkeiten und ihren Erfolgen in der Spionage (Erfindungen und Geld stehlen, Aufstände anzetteln, Sabotage und Gegenspionage) wieder aus.



Kra´hen sind brutale, wilde Krieger, die nur auf Eroberung und Expansion aus sind. Mit der Forschung tun sie sich schwer, produzieren können sie dafür deutlich besser. Diplomatie und Spionage sind ihnen völlig fremd, da sie Entscheidungen nur auf dem Schlachtfeld der Ehre suchen.



Das Reich der **Antari** zeichnet sich durch eine hervorstechende Raumschifftechnik aus: Ihre untertassenförmigen Flotten können sich schneller durch den Raum bewegen, ihre Schilde halten feindliches Feuer besser ab, und eine überdurchschnittliche Radarreichweite entlarvt Eindringlinge viel früher.



Die **Iberon** haben das Talent, sich rasend schnell in der Galaxis auszubreiten – ob Koloniezentren, Gebäude, Siedlungsschiffe oder jegliche Industrieprodukte, alles können sie zügig und zum Teil auch preiswerter als andere herstellen. Die Technik der Schutzschilde ist Ihnen dagegen fremd.



Die Bürger des Königreiches **Godan** vermehren sich rasanter als andere Völker. Ihre Schiffe starren vor Waffen, wobei sie eine Vorliebe für paralysierende Strahler entwickelt haben. Wirklich schwere, durchschlagkräftige Waffen können sie aber nicht bauen.



Der **Cheblon Clan** hat eine spezielle Technik entwickelt, um stets über alle Planeten in seiner Umgebung informiert zu sein – auch ohne die Hilfe von teuren Spionagesatelliten. Die Mitglieder des Clans entwickeln eine starke Affinität zur Diplomatie. Außerdem erfreut sich der Zusammenschluß über Boni bei Kolonisierung und Produktion.



Im **Toluen Reich** gibt es eine überdurchschnittlich hohe Wachstumsrate, was die Expansion deutlich erleichtert. Militärtechnologisch hat sich dieses Volk auf gefährliche Bomben spezialisiert.

→

→

Zeitleiste von Pause bis „rasant“

Das aktuelle Dollar-Vermögen

Der anstehende Auftrag (Subquest)

Die Sternenzeit

Flugbahnen

Karte zoomen

Galaxis-Draufsicht

Karte drehen

Reichweite des Schiffsradar

aktuell gewählte Flotte/Planet
(hier der feindliche Pirat)

Karte kippen

Menü-Button
Forschung an/aus
Nachrichtenticker
TRANTOR 6
TRANTOR 5
TRANTOR 1
TRANTOR 3
TRANTOR 2
TRANTOR 4
Reichweite Planeten-Radar
GODAN FLOTTE
Aufklärer des Nachbar-Imperiums
EXTERIOR 10
Galaxis-Seitenansicht
Karte drehen

→



Imperial: Im Laufe der Zeit fällt es zunehmend schwerer, den Überblick zu behalten...



Schöne Aussichten: Die Kamera läßt sich stets frei positionieren...

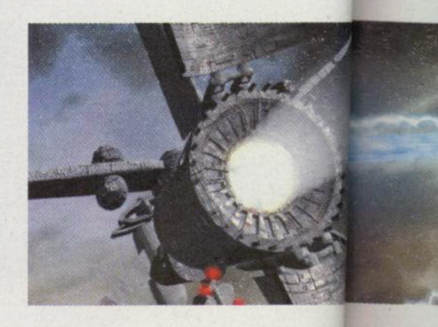


Big Apple: Eine Metropole braucht Krankenhäuser, Parks und ein Stadion...

Steuern und zum meist kleineren Teil aus dem glücklicherweise automatisch ablaufenden Handel (für den erst Häfen und Zentren gebaut werden müssen). Übrigens darf ich bei meinen Nachbarn fertig konfektionierte Raumschiffe kaufen; praktisch für militärisch minderbemittelte Rassen. Beim Sieg über Piraten und sonstige Störenfriede findet sich manch gut gefüllte Schatulle. Außerdem betteln die Diplomaten bei gut gesinnten oder schwachen Nachbarn um pekuniäre Zuwendungen. Und dann eignen sich talentierte Spione – die ich erst noch trainieren darf – auch zum Geldstehlen auf fremden Systemen...

Die ersten Waffen

Wer die Verwaltung und Finanzen seines Imperiums im Griff hat, entwickelt schnell Standardtechnologien wie Hyperraumantrieb und Schutzschilde für seine Schiffe, Radarstörer und Laserkanonen für die Panzer (zur Bodenverteidigung wie auch Erstürmung fremder Planeten) sowie planetare Schilde, Laserfestungen und Orbitalbasen als abschreckende Defensivkräfte. Im fortgeschrittenen Spiel entwickelt jede Rasse noch ihre eigenen Spezialtechnologien – zum Beispiel Planetenkiller oder gigantische Tarnfelder. Wer solche Technik geschickt und gezielt einsetzt, kann sich damit einen strategischen Vorteil sichern. Gleiches gilt für die Eigenschaften des auserwählten Volkes. Es gibt acht Rassen, die mit spezifischen Vor- und Nachteilen aufwarten. Während die menschlichen Solarians eifrig forschen, sind die Shinari talentierte Diplomaten und Spione. Die Kra´hen gehen eher den Weg des Schwertes (siehe auch den Textkasten „Die galaktischen Rassen..."). Basierend auf diesen drei Völkern offeriert Imperium Galactica je eine Kampagne (auf je einer CD), deren epische Ausmaße uns beeindruckte. Vor allem eine ausgefeilte Spielbalance und abwechslungsreiche Aufgaben beschäftigen jeden Imperator tagelang. Abgesehen von mehr oder weniger feindlichen Nachbar-Imperien halten uns Piraten, Revolutionäre, Sekten sowie durchgeknallte Händler und Wissenschaftler kräftig auf Trab. Viele Mini-Aufgaben sind unter Zeitdruck zu erledigen. So dürfen wir zum Beispiel Terroristen aufhalten, die drohen, mit einem gefährlichen Virus ganze Planetenbevölkerungen auszuradieren. Oder wir müssen den nachdrücklichen Wunsch unseres Kra´hen-Gottkaisers erfüllen und innerhalb von drei kurzen Sternenjahren fünf neue Planetensysteme kolonisieren. Hauptziel jeder Kampagne ist nicht nur die Vorherrschaft im Weltall, sondern meistens auch eine Nebenquest, die durch Videobotschaften, Cutscenes und eine Reihe zu meisternder Sub-Aufgaben vorangetrieben wird. Bei den Solarian zum Beispiel sind im Laufe der Zeit vier uralte Daten-Kristalle (die sog.



„Tränen") aufgetrieben und entschlüsselt werden. Die sektiererische „Bruderschaft der Tränen" verfolgt dabei aber ganz eigene Ziele...

Schreckens-Szenarien

Jede ultralange Kampagne erfordert sehr viel Geduld vom Spieler. Wer schneller in die Action einsteigen will, wendet sich den zehn Szenarien zu. Hier dürfen wir endlich auch in die Rollen anderer Rassen – z.B. Antari oder Godan – schlüpfen. Der Nachteil daran: Die Schwierigkeitsstufe ist bei jedem Szenario fest vorgegeben (2x leicht, 1x normal, 4x schwer und 3x unmöglich). Dadurch überfordern 7 von 10 Szenarien auch den geübten Galaktiker! Für meinen Geschmack eine viel zu knapp geratene Auswahl...

Das von anderen Aufbauspielen bekannte und gewohnte „freie Spiel" – also ohne Vorgaben mit einer beliebigen Rasse eine frische Siedlerkarriere starten – fehlt bei Imperium Galactica II. Gleiches gilt für eine flotte Skirmish-Partie. Einziger Ausweg: Die Multiplayer-Funktion läßt sich auch von Solospielern mißbrauchen, da der Computer bis zu sechs Kontrahenten übernehmen kann. Hier dürfen wir sogar frei eine der acht Rassen auswählen. Doch leider hat die Multiplayer-Partie zwei wesentliche Nachteile: Die Spielgeschwindigkeit wurde auf niedrigster Stufe arretiert – nicht einmal der Host-PC kann eine Pause einleiten – und der aktuelle Status läßt sich obendrein nicht speichern. Für ein langatmiges Aufbauspiel völlig unsinnige Einschränkungen, die sich auch empfindlich auf die Multiplayer-Wertung auswirken.

Noch ein Manko: Egal in welchem Modus wir eine Spielrunde starten, die Größe der zu besiedelnden Galaxis läßt sich nicht voreinstellen. Davon aber hängen die Dauer einer Partie und die Zeit bis zur Begegnung mit anderen Galaxiebewohnern ab. Falls diese sich als aggressiv erweisen sollten, kommt es fast unvermeidlich zum Kampf: Feindliche Raumschiffe, die sich im Weltraum begegnen, gehen zur Attacke über.

So wird gekämpft

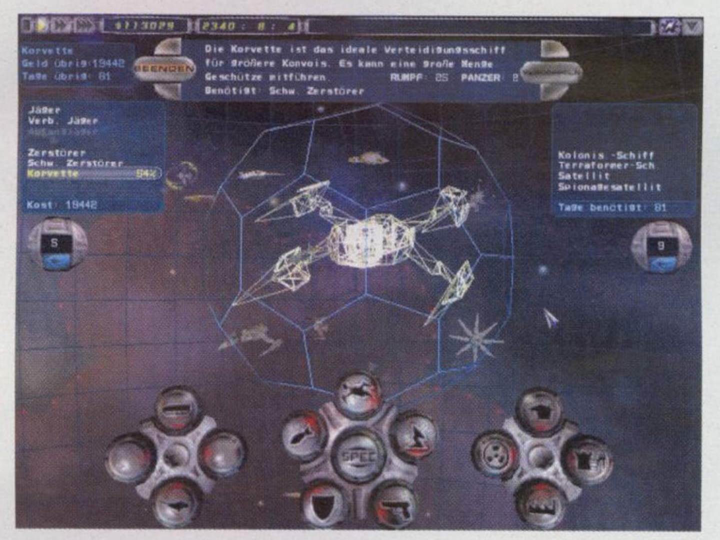
Dafür zoomt das Spiel automatisch in eine Nahansicht und hält die Zeit an. Nun dürfen wir in Ruhe eine Formation (falls wir genug Schiffe haben) wählen und überlegen, welche Feinde wir zuerst mit welchen Waffen beharken wollen. Unsere hoffentlich vorhandenen Jäger greifen ganz automatisch das gewählte Ziel an und halten auch noch drauf, falls die Mutterschiffe zerstört werden. Jene vergehen in filmreifen Explosionen, wobei auch die im Bauch der Dickschiffe eingelagerten Panzer auf die Verlustliste zu setzen sind. Wer die Flotte also vorsätzlich in eine Schlacht wirft, deren Ausgang unklar sein könnte, sollte vorher lieber die Panzer am nächstgelegenen Planeten absetzen – dort werden sie ohnehin dringend zur Verteidigung gebraucht, falls den Feinden ein Durchbruch gelingt. Kommt es soweit, dann lädt der Aggressor in vorgegebenen Dropzones seine Fahrzeuge ab. In Echtzeit beharken sich dann die Panzerverbände, wobei der Verteidiger sich mit Raketensilos, Lasertürmen und MG-Nestern einen Defensiv-Vorteil verschaffen kann. Da die Orte aller Schlachten jeweils dreh-, zoom- und kippbar sind, hat der Stratege die Chance, das Kampfgeschehen stets im Auge zu behalten...

Fazit: Imperium Galactica II hat aus den Fehlern des Vorgängers gelernt. Das Geschehen in meinem Imperium läuft halbautomatisch ab und läßt mir jederzeit die Gelegenheit, regelnd einzugreifen. Wobei Details wie das Nachladen von Munition oder Brennstoffen gnädig unbeachtet gelassen wurden. Die KI der Computergegner erreicht im Normalspiel genau das richtige Maß an Herausforderung. Bei hohen Schwierigkeitsstufen wird der menschliche Spieler aber – trotz Pausentaste – radikal überfordert. Es fehlt mir das freie Spiel, aber dafür gibt es die wunderbar designten Kampagnen und endlich die Chance, auch andere Rassen verkörpern zu dürfen. ■





Jede Rasse verwendet eigene, phantasievolle Designs für seine Raumschiffe



Technik-Lab: Hier erforschen wir Schiffe, Panzer, Gebäude und Specials



Bei Planeten und Raumschiffen öffne ich praktische Kontextmenüs







Info
Action-RPG im Stil von „Diablo" mit drei Charakterklassen und voneinander abweichenden Single-Player-Quests



NOX

AUF DEN SPUREN VON DIABLO



Während sich Blizzard mit dem Sequel zu seinem Action-RPG-Hit noch Zeit läßt, versorgt wenigstens Westwood die Fans

Name: Nox
Hersteller: Westwood/EA
Web: www.westwood.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch/deutsch
Multiplayer: bis 32; Modem, TCP/IP

Mindestanforderungen: PII233, 64 MB RAM, 8x CD, ca. 200 MB HDD
Empfohlen: PII350, 64 MB RAM,

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
73% Grafik
81% Sound
86% Musik
70% Steuerung
68% Spieltiefe

SOLO 85%
MULTI 73%

Chris Peller

Jack Mower hatte sich eigentlich auf einen gemütlichen Fernsehabend eingestellt, als er mitsamt seinem TV-Gerät durch ein Dimensionstor in das phantastische Reich Nox katapultiert wird, das die böse Hexe Hecubah mit ihrer Armee von Untoten gerade unterwerfen will. Unsanft landet der junge Mann in einem Luftschiff, dessen Kapitän ihn sogleich in ein gefährliches Abenteuer schickt. Denn erst, wenn Jack Hecubah und ihr garstiges Gefolge bezwungen und Nox von diesen teuflischen Mächten befreit hat, kann er wieder in seine Welt zurückkehren. Um der Hexe entgegentreten zu können, muß er jedoch zuvor durch Nox pilgern und die verschiedensten Aufgaben erfüllen.



Der Eingang zum Land der Toten

Charakterwahl

Bevor Euch der Kapitän des Luftschiffes zum Ausgangspunkt Eurer Reise bringt, müßt Ihr bestimmen, welcher Gesinnung Jack angehören soll. Drei verschiedene Charakter-



Unser Held steht mächtig unter Strom!



In der Unterwelt findet das Duell mit Hecubah statt


POWERPLAY
AWARD

→ klassen stehen dafür zur Auswahl. Je nachdem, für welche Karriere Ihr Euch entscheidet, besitzt der Held unterschiedlich ausgeprägte Eigenschaften und spezielle Fähigkeiten (siehe Kasten). Ob Ihr als tapferer Ritter, unerschrockener Beschwörer oder mächtiger Zauberer durch die Lande zieht, beeinflußt nicht nur die Auseinandersetzungen mit Hecubahs Schergen, sondern auch generell den Spielverlauf und die Aufgaben, die Ihr während Eures Aufenthaltes in der Fantasywelt bewältigt. Um zum Beispiel dem ehrenvollen Berufsstand der Feuerritter beitreten zu können, gilt es in der Festung Dün Mir erst eine gefährliche Prüfung heil zu überstehen. Als Beschwörer beginnt das Abenteuer dagegen vor den Toren der Stadt Ix, wo Ihr einen gewissen Aldwyn ausfindig machen müßt, um erste Instruktionen zu erhalten.



Bei Händlern erwerben wir Proviant, verkaufen nicht benötigte Items oder lassen Gegenstände reparieren



Gespenster lauern uns in den Grabkammern auf



Ein tumber Troll trottet heran – doch wir sind bestens gewappnet



Hütet Euch vor dem giftigen Stachel der Riesenskorpione!

Das Bezwingen von Gegnern, Auffinden von Schätzen oder die Erfüllung von Quests bringen dem Helden Erfahrungspunkte ein, und er erreicht so früher oder später eine höhere Stufe, wodurch sich – abhängig von der jeweiligen Charakterklasse – Gesundheit, Stärke, Schnelligkeit und (nur bei Beschwörern und Zauberern) Mana steigern. Die Aufwertung dieser Eigenschaften geschieht automatisch, man kann in die Entwicklung seiner Spielfigur leider nicht wie in „Diablo" selbst eingreifen.

Das Abenteuer beginnt

Gesteuert wird in erster Linie mit der Maus, wobei Ihr das Geschehen aus einer isometrischen Third-Person-Perspektive betrachtet. Damit Jack rennt oder geht, muß der Cursor in die gewünschte Richtung zeigen, und der Mausknopf gedrückt gehalten werden. Diese Methode ist zwar längst nicht so komfortabel wie das Point-and-Click-System von Blizzards Hack'n'Slay, doch nach einer kurzen Eingewöhnungsphase problemlos zu meistern. Zusätzlich kann der Held springen, was des öfteren nötig ist, um nicht etwa in düsteren Höhlen oder unterirdisch gelegenen Grabkammer auf verdächtig aussehende Bodenplatten zu treten, die Fallen wie Selbstschußmechanismen auslösen.



Zwei Zauberer setzen Ritter Jack arg zu

Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche, Gold oder Proviant in Form von Heil- und Manatränken, sowie Äpfel und Fleisch kommen zum Vorschein, wenn Ihr Fässer und Kisten zerstört bzw. Truhen oder steinerne Sarkophage öffnet. Diese nützlichen Sachen können dann aufgehoben und im Inventar verstaut werden, allerdings solltet Ihr dabei Eure maximal zulässige Traglast im Auge behalten. Überschreitet Ihr diesen Wert, rührt sich der Held nicht mehr von der Stelle und Ihr müßt erst ein paar Eurer Ausrüstungsgegenstände ablegen. Waffen, Kleidung und ähnliches verfügen außerdem in der

Regel nur über eine begrenzte Haltbarkeit und nutzen sich bei Gebrauch ab, bis sie schließlich völlig wertlos sind. Manche Goodies besitzen überdies unangenehme Nebenwirkungen: Ißt Jack Pilze, um seinen Körper von Giftattacken durch Spinnen oder Riesenskorpione zu reinigen, hat er für kurze Zeit mit Desorientierung zu kämpfen. Den gleichen Zustand ruft das alkoholische Gesöff Cidre hervor, bei dessen Konsum sich allerdings der Gesundheitszustand wieder verbessert. Es ist deshalb ratsam, Fundstücke vor dem Einsatz im Inventar zu untersuchen und sich über ihre Eigenschaften und ihren Zustand zu informieren, bevor man letztendlich während eines Kampfes eine unliebsame Überraschung erlebt.

Für einen gewissen Betrag in Gold könnt Ihr von zahlreichen Händlern, die in Nox ihre Geschäfte betreiben, ebenfalls Waffen, Zaubersprüche sowie Proviant erwerben, beschädigte Gegenstände reparieren lassen, oder aber nicht benötigtes Equipment verhökern.



Nanu, was macht denn Audrey an diesem Ort?



Diese geflügelten Wesen sind nicht gerade freundlich

Waffen & Magie

Gegen Skelettkrieger, Zombies, Trolle, Ogres, Nekromanten, Fledermäuse, fleischfressende Pflanzen, Kobolde und andere garstige Kreaturen ist der Held im fortgeschritteneren Spielverlauf mit einer Vielzahl von Waffen bzw. Hokuspokus bestens gewappnet. Ritter zermalmen Angreifer mit dem Kriegshammer oder dreschen mit den verschiedenartigsten Schwertern, Äxten oder Keulen auf die Widersacher ein. Die Zerstörungskraft des einen oder anderen Verteidigungswerkzeuges wurde manchmal sogar noch durch Zauberei verstärkt. Besonders gelungen sind die sogenannten Chackram, kreisrunde, rasiermesserscharfe Objekte, die sich, einmal geworfen, wild um die eigene Achse drehen, von Wänden abprallen und schließlich wie ein Boomerang zu einem zurückkehren. Ganze Monsterhorden kann man so mit einem Wurf problemlos ausschalten, ohne einen einzigen Kratzer davonzutragen. Seid Ihr dagegen Zauberer oder Beschwörer, beharkt Ihr Unholde entweder mit Feuer, Blitzen, Meteoren, Todesstrahlen, Erdbeben oder dergleichen mehr.

Die Charakterklassen



Der Krieger verfügt über eine beachtliche Köperkraft, kann schwere Rüstungen tragen und verläßt sich im Kampf auf gehärteten Stahl. Mit Zauberei steht er auf Kriegsfuß, hat aber nichts dagegen, durch magischen Hokuspokus aufgewertete Waffen zu benutzen. Davon abgesehen, kann nur er fünf außergewöhnliche Fähigkeiten erlernen: Mit der Berserkerladung verletzt er Feinde schwer, verwirrt mit seinem Schlachtruf Zauberer, bewegt sich extrem leise fort und läuft gefahrlos über Fallen, zieht Gegner mit einer Harpune zu sich heran und ist in der Lage, für kurze Zeit auch Unsichtbares zu erkennen.

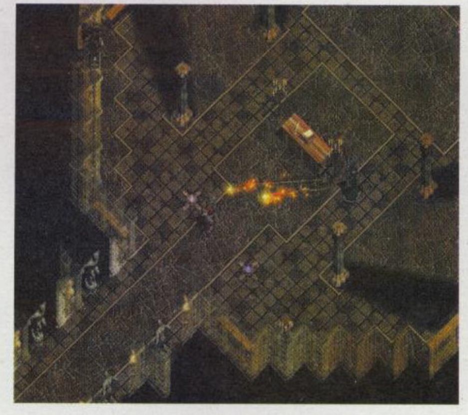
Der Beschwörer ist ein Allround-Talent mit ausgewogenen Charaktereigenschaften. Er kann verschiedene Zaubersprüche aussprechen, weiß mit Pfeil und Bogen umzugehen oder mit einem Stab einem Angreifer den Schädel zu spalten. Seine Spezialität ist es jedoch, anderen Lebewesen seinen Willen aufzuzwängen und ihnen dann Befehle zu erteilen.



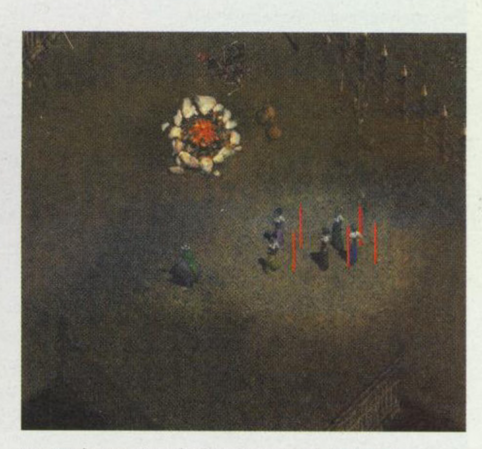
Der Magier hat sich ganz und gar der hohen Kunst der Zauberei verschrieben und beherrscht es, magische Fallen herzustellen. Gelingt es ihm nicht, seinen Feinden mit todbringenden Zaubersprüchen den Garaus zu machen, so besitzt er immerhin noch seinen Stab als Verteidigungswerkzeug. Da seine körperliche Kondition nicht die beste ist, sind seine Überlebenschancen bei einem Nahkampf allerdings relativ gering.



Gegen diese Waffe haben Monster keine Chance



Zauberer können unseren Kämpfer nicht leiden



Wir geleiten Dorfschönheiten nach Hause

→



Wir statten Horrendus einen Besuch ab



Eine Legion von Untoten erwartet den Helden bereits



Der mechanische Golem ist ein unangenehmer Gegner

Das Repertoire ist reichhaltig und unterscheidet sich abhängig von der gewählten Charakterklasse.

Kumpanen & KI

Die gefährlichen Abenteuer müßt Ihr jedoch nicht immer alleine bestreiten. Manchmal erhaltet Ihr Unterstützung von NPCs, die Euch während Eurer Reise durch die verschiedenen Regionen von Nox ein Stück begleiten und sich im Kampf gegen Hecubah und ihr Gefolge als wertvolle Verbündete erweisen. Als Krieger könnt Ihr beispielsweise in der Stadt Ix gegen einen gewissen Goldbetrag einen gezähmten Wolf erwerben. Das Tier entpuppt sich als treuer Gefährte und stürzt sich eigenständig auf jeden Widersacher, der Euch zu nahe kommt. Abgelenkt wird der Vierbeiner nur durch harmlose Ratten, die er ebenso unerbittlich jagt, wie einen potentiellen Gegner und nicht eher von seiner Beute abläßt, bis diese endlich das Zeitliche gesegnet hat. Befreit Ihr außerdem in den Sümpfen den Magie-erfahrenen Aidan aus seinem Gefängnis, schließt er sich Euch eine zeitlang an und traktiert fortan automatisch Feinde mit Zaubersprüchen oder heilt Eure Verletzungen nach einem Kampf.

Habt Ihr eine Laufbahn als Beschwörer eingeschlagen, könnt Ihr ohnehin mit dem entsprecheneden Zauber die verschiedenartigsten Geschöpfe kontollieren und ihnen sogar Befehle (z.B. „eskortieren“, „jagen“ und „bewachen“) erteilen. Damit Ihr in der Lage seid, einem Wesen Euren Willen aufzuzwängen, müßt Ihr jedoch zuvor die jeweilige Spruchrolle mit den Informationen über die betreffende Kreatur gefunden und in das Buch des Wissens eingetragen haben. Darüber hinaus besitzt der Beschwörer die Macht, einen sogenannten „Diener“ herbeizuzaubern, der bis zu drei Spells anwenden kann.

Die computergesteuerten Charaktere agieren selbständig, wobei ihr

Das Interface des Kriegers

Spielerportrait

Se

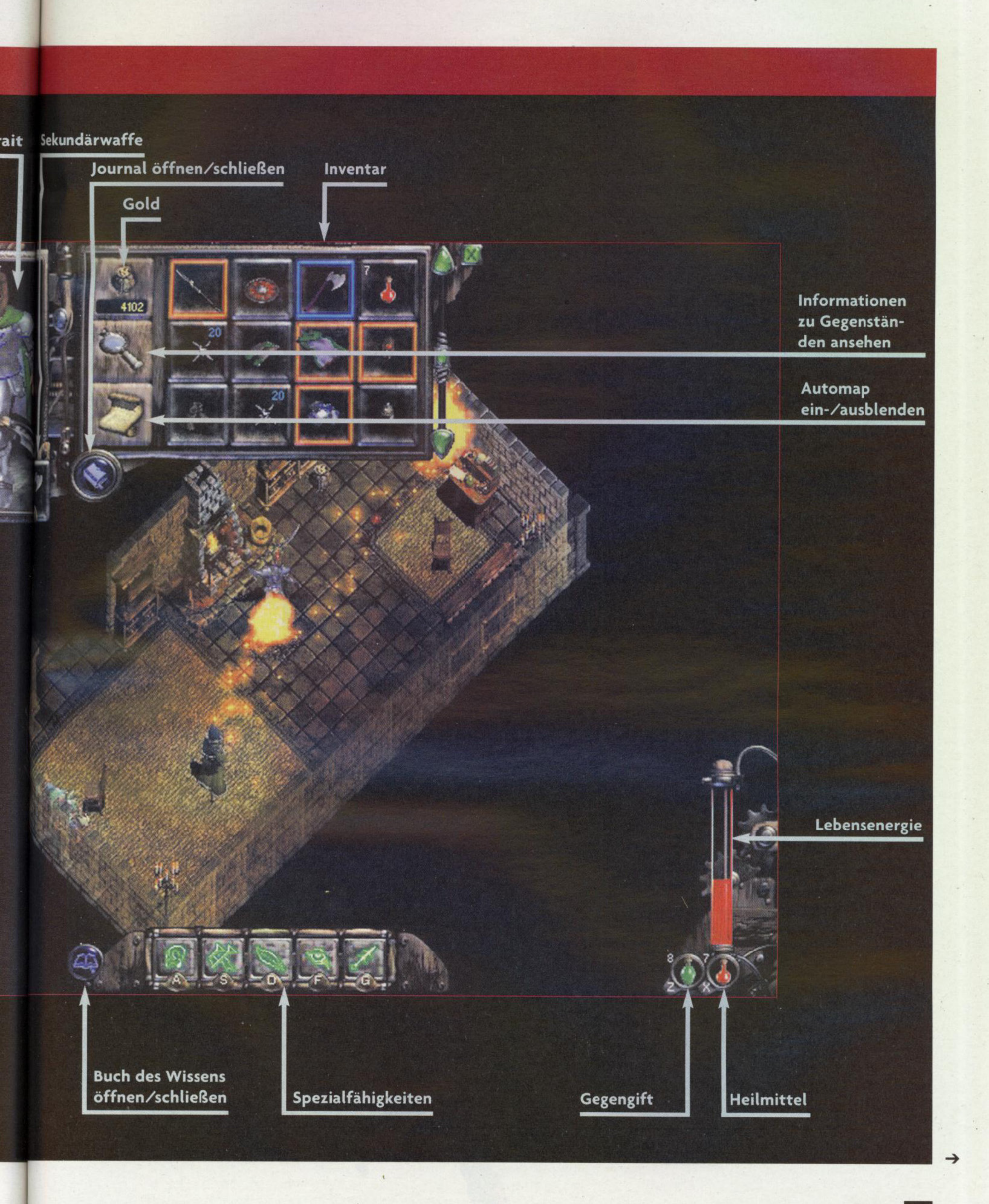
Chris the Master Warrior

Charakterwerte ansehen

Momentan aktivierte Schutzmagie

Inventar öffnen/schließen

Momentan aktivierte Waffe


rait
Sekundärwaffe
Journal öffnen/schließen
Inventar
Gold
4102
Informationen zu Gegenständen ansehen
Automap ein-/ausblenden
Lebensenergie
Buch des Wissens öffnen/schließen
Spezialfähigkeiten
Gegengift
Heilmittel


Wir haben ein weiteres Etappenziel erreicht


Eine Ogre-Dame freut sich uns zu sehen...


Laserbarrieren blockieren den Ausgang

Verhalten durchaus überzeugt. Sie folgen dem Spieler auf Schritt und Tritt (sofern er sich im Sichtbereich der KI-Kameraden aufhält) und manövrieren geschickt um Hindernisse wie Bäume, Felsen oder ähnliches. Anders als in so manchen Echtzeitstrategicals gibt es an dem Pathfinding-System nichts auszusetzen. Auch die eigenmächtigen Aktionen der Begleiter bieten keinen Anlaß zur Kritik.

Die Feinde lassen so etwas wie einen Überlebensinstinkt erkennen und versuchen zu fliehen, sobald sie ernsthaft verletzt wurden. Vor allem die mit Steinen werfenden Kobolde sind eine echte Plage. Will man nämlich die kleinen Kerle attackieren, rennen sie kreischend und hämisch lachend davon, nur um sich später heimtückisch an einen anzuschleichen und ihr Bombardement fortzusetzen.



In düsteren Gewölben kommt es häufig zu hitzigen Gefechten

Auge & Ohr

Visuell ist „Nox" zwar kein neuer Meilenstein, kann aber dennoch gefallen. Manchen „Diablo"-Veteran stören vielleicht die sehr kleinen Charaktere und die ziemlich winzigen Objekte, dafür geht allerdings – insbesondere bei großen Arealen – die Übersicht nie verloren. Um die Spannung zu erhöhen und den Spieler im unklaren darüber zu lassen, was oder wer sich hinter der nächsten Ecke oder einem Baum verbirgt, wenden die Entwickler die sogenannte TrueSight-Technik an. Hierbei sieht man nur, was die Spielfigur von ihrer Position aus wahrnehmen könnte. Bereiche, in die Jack nicht einsehen kann, liegen buchstäblich im Dunkeln. Damit Ihr zum Beispiel erkennt, was sich in einem Haus befindet, muß es also der Protagonist erst betreten oder durch ein Fenster spähen.

Obwohl alles recht klein erscheint, ist die Grafik nichtsdestotrotz außerordentlich detailliert. Wechselt Jack Teile seiner Kleidung oder seine Waffe, wird dies sofort auf dem Monitor optisch entsprechend realisiert. Effektvoll und farbenprächtig dargestellte Zauberei sowie dynamische Lichtquellen erfreuen die Augen des Betrachters ebenso. Eine schlichtweg fabelhafte Musik verstärkt bei den Streifzügen durch düstere Gemäuer, Sumpfgebiete, belebte Städte und schneebedeckte Landstriche passend die Atmosphäre und sorgt zusätzlich für ein intensives Spieleerlebnis.

Online-Schlachten

Neben dem Single-Player-Modus mit seinen – je nach Wahl der Charakterklasse – variierenden Abenteuern, können Spieler mit Gleichgesinnten entweder im lokalen Netzwerk oder im Internet (via Westwood Online) ihre Kräfte messen. Die dafür zur Verfügung stehenden Varianten wie Arena (entspricht vom Prinzip her einem „Deathmatch"), Capture The Flag oder Last Man Standing sind Ego-Shooter-erprobten Zockern sicher hinlänglich bekannt. Lediglich „Flaggenball", bei dem es gilt, einen in der Mitte des Spielfeldes liegenden Ball aufzuheben und auf die Fahne des gegnerischen Teams zu werfen, hebt sich von den ansonsten herkömmlichen Modi ab. Ziemlich enttäuschend ist allerdings, daß es keine Möglichkeit gibt, gemeinsam mit Freunden zu einer fröhlichen Monstermetzelei in dem Fantasyreich Nox aufzubrechen. Gerade durch dieses Feature sicherte sich „Diablo" ja seinerzeit seine Langzeitmotivation. Während also Westwoods Titel im Single-Player-Modus dem Blizzard-Klassiker klar den Rang abläuft, muß sich „Nox" in puncto Multiplayer geschlagen geben. Denn wer erbitterte Schlachten Mann gegen Mann austragen möchte, ist bei den First-Person-Ballereien von id Software & Co. eindeutig besser aufgehoben.

Fazit

Für Solo-Spieler ist Westwoods Fantasy-Spektakel wirklich eine Empfehlung wert, auch wenn das Vorbild, von dem schamlos abgekupfert wurde, allzu offensichtlich, das RPG-Element verschwindend gering und die Bedienung trotz Hotkeys mitunter etwas umständlich ist. Aufgrund der drei Charakterklassen und den dadurch immer leicht unterschiedlichen Spielverlauf ist die Motivation jedoch gegeben, „Nox" noch ein zweites oder drittes Mal durchzuspielen. Die Quests sorgen außerdem bei dem in Kapiteln unterteilten Abenteuer für erheblich mehr Substanz, als das auf Dauer etwas ermüdende Schlachtfest in „Diablo". Der Multi-Modus ist dagegen weitaus weniger fesselnd – und das Fehlen einer kooperativen Spielvariante gegen computergesteuerte Kreaturen gänzlich unbegreiflich. Trotz aller Abstriche ist „Nox" aber immer noch ein ideales Game, um sich die Wartezeit auf „Diablo II" stilvoll zu verkürzen. ■

Info
Futuristisches Rennspiel im Stil von Wipeout mit ansehnlicher 3D-Grafik

Killer Loop



In der Zukunft wird alles besser: Rennen werden mit Magnetkraft ausgetragen und ohne Benzingestank

Name: Killer Loop
Hersteller: Crave
Web: www.crave-interactive.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: bis 7, alle Optionen

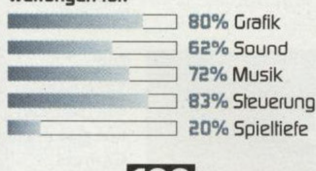
Mindestanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 4 MB Grafik
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 16 MB 3dfx-Grafik

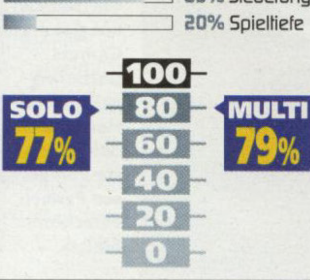
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Rollenspiel
Adventure
Echtzeitstrategie
Rundenstrategie
Sportspiel
Simulation
Action

Wertungen für:







Die grünen Power-Ups verleihen, wenn schon nicht Flügel, dann wenigstens mehr Speed

Fritz Effenberger

Irgendwann in einigen Jahren hat sich's endgültig mit den fossilen Brennstoffen – macht nichts, dann fahren wir eben mit elektrisch angetriebenen Magnetschwebeautos. Daß sich ein solches Prinzip auch hervorragend für den edlen Rennsport eignet, wissen wir spätestens seit so visionären Freizeitprodukten wie Wipeout. Killer Loop folgt dabei im wesentlichen den Pfaden des gesunden Menschenverstandes: Jedermann wird einsehen, daß Magnet-Rennsemmeln auch einmal an der Decke fahren und nach dem geschickten Aufsammeln geeigneter Power-Ups durchaus mal Raketen, Laser oder Minen zum Nachteil der Konkurrenz einsetzen können. Außerdem hat die Zukunft der Elektro-Formel-Eins auch grafisch Beachtliches zu bieten. Wie man im Augenwinkel feststellen kann, verfügt die vorbeirasende Welt rund um die Rennstrecken des vor uns liegenden Jahrtausends über ein ansehnliches Äußeres. Auch die Tracks selber schrauben im wahrsten Sinne des Wortes durch eine halsbrecherische Streckenführung mit unterhaltsamen Lichteffekten den Fahrspaß beträchtlich nach oben. Sowohl die glitzernden Power-Ups auf der Fahrbahn als auch die Bergzinnen, Skylines und Bauwerke in der Ferne wirken rundum überzeugend. Das Handling der drei verschiedenen Magnetflitzerklassen ist durchaus einfach zu nennen: Gasgeben und lenken und ein gelegentlicher Druck auf den Feuerknopf. Das magnetische Kleben an Decken und Wänden während waghalsiger Überhol- oder Sammelmanöver ist nur mitunter nötig, sorgt aber für originales Achterbahngefühl. Damit die unerbittlich tickende Stoppuhr nicht der einzige Gegner ist, gibt es einen simplen Karrieremodus: Gewinne gegen acht Konkurrenten alle Strecken, dann kommst du in die nächste Runde. So gesehen, bietet Killer Loop perfekten Spielspaß für Zwischendurch, ist aber für geübte Racer viel zu schnell durchgespielt. ■



Schanzenspringen gehört hier zum Pflichtprogramm



Karambolagen bleiben bei aktiviertem Schutzschild folgenlos



Die hawaiianische Unterwasserröhrenstrecke ist etwas knifflig

LAN PARTIES



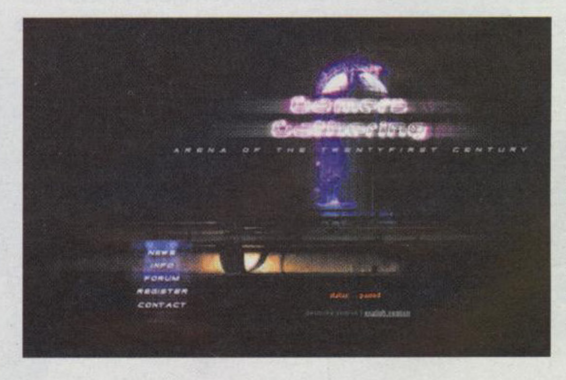
Neben ausgedehnten Singlerplayer-Kampagnen und Online-Gefechten gibt es die beliebten LAN-Parties....

Maik Wöhler

Jeder Spieler, der schon mal mit Freunden zusammen im Netz gespielt hat, kann das bestätigen: Der Wettstreit untereinander im selben Raum ist ein intensives Erlebnis und vergrößert den Spaß ungemein. Die Kontrahenten und Teamkollegen sind nicht nur digital auf dem Bildschirm vorhanden, sondern tummeln sich in der Nähe an ihrem PC. Freudenschreie, gezielte Fluchattacken und der Erfahrungsaustausch oder einfach der gemütliche Plausch danach, machen Netzwerk-Veranstaltungen zu einem ganz besonderen Erlebnis. Während vor ein paar Jahren noch eher kleine und zumeist private Partys veranstaltet wurden, hat sich die Szene drastisch geändert. Events werden immer größer, Sponsoren sorgen für die finanzielle Unterstützung, und Wettbewerbe mit häufig stattlichen Preisen fördern die Motivation. Und der Trend geht weiter. In Zukunft wollen wir Euch auch verstärkt aus der LAN-Szene berichten. Den Anfang machen wir in dieser Ausgabe mit einem Bericht über die derzeit größte veranstaltete LAN-Party im Dezember vergangenen Jahres, der Gamers Gathering. Außerdem stellen wir Euch einige interessante Sites vor, deren Informationen Neulingen helfen und Alteingesessene mit den nötigen neuesten Nachrichten aus der Szene beliefern.

GAMERS GATHERING

Am zweiten Dezemberwochenende letzten Jahres fand sie statt, die bis dato größte LAN-Party Europas. Die Veranstalter hatten sich viel vorgenommen und, wie immer beim ersten Mal, läuft selten alles glatt. Der gewählte Ort klang vielversprechend. Eine alte Fabrikhalle in Duisburg schien der geeignete Platz zu sein, um knapp 1600 Leute aufzunehmen. Da unter anderem auch Turniere der DeCL ausgetragen werden sollten, machten sich sogar engagierte Spieler außerhalb Deutschlands auf dem Weg in den Ruhrpott.



Die Veranstalter dürften viel aus der ersten Gamers Gathering gelernt haben. Hoffen wir, daß die nächste von gewissen Pannen verschont bleibt.

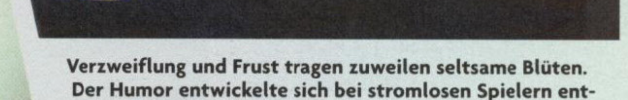


Licht und Schatten

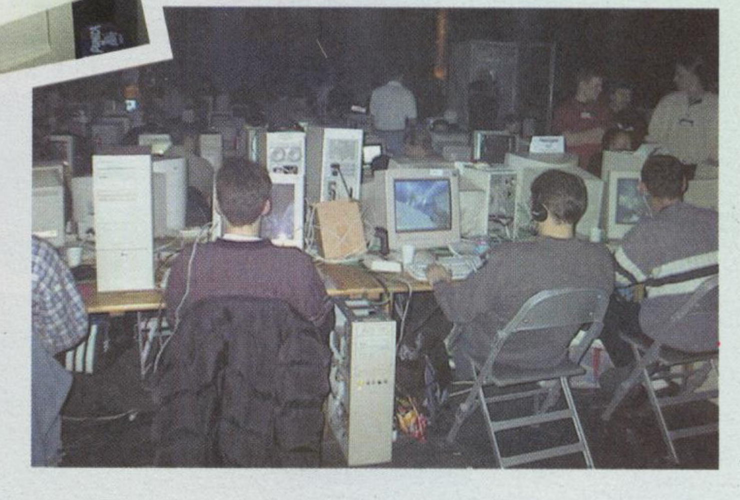
Keine Party ohne irgendwelche Probleme. Schon im Vorfeld gab es besorgte Rufe, die vehement an größere Schwierigkeiten glaubten. Am Freitag wollte die Stromversorgung dann auch nicht wirklich klappen. Sektionsweise kam es immer wieder zu Einbrüchen. Manche Leute mußten mehrere Stunden ohne den so wichtigen Saft auskommen. Während viele die aufgezwungene Pause nutzten, um sich mit alten Bekannten zu treffen, gab es aber auch den einen oder anderen frustrierten Zocker, dem jeglicher Sinn nach Vergnügen verständlicherweise abhanden kam. Im Verlauf des Samstags wurden die Stromprobleme zwar weitgehend behoben, doch andere Widrigkeiten gesellten sich bereits am Freitag dazu. Im Winter ist es in der Regel kalt, und Fabrikhallen sind nicht gerade ein Garant für wohlige Temperaturen. Obwohl die Organisatoren für Wärme sorgen wollten, kamen ihnen Behörden dazwischen. Das Konzept widersprach den Brandschutzbestimmungen und so durften gewisse Aggregate ihren Dienst nicht aufnehmen. Zusätzlich sorgten zu viele offene Türen für einen permanenten Nachschub an klarer, aber auch eiskalter Frischluft. Erfahrene LAN-Spieler kann so etwas noch nicht beeindrucken und die Profis erkannte man schnell an den flugs übergestreiften dicken Jacken.

Den großen Einbruch gab es für viele, als einer der Veranstalter sich auf die Bühne begab, um die vermeintlich schlechteste Nachricht zu überbringen: Indizierte Spiele waren mit sofortiger Wirkung verboten. Was war passiert? Die ganze Veranstaltung war als so genannte U18-Party geplant, was nichts anderes bedeutet, als daß minderjährige Spieler mit schriftlicher Erlaubnis ihrer Eltern dennoch teilnehmen durften. Doch wie so oft gab es offensichtlich einen Störenfried, dessen Anzeige beim örtlichen Jugendamt für entsprechende Reaktionen gesorgt hatte. Da gerade in den DeCL-Tunieren indizierte Shooter zum Einsatz kommen sollten, waren viele Aufgrund der überraschenden Wende umsonst angereist.

Die Stimmen nach diesem Wochenende waren entsprechend der unterschiedlichen Erfahrungen durchwachsen. Viele waren einfach nur frustriert und sauer, wollten nie wieder zu einer Veranstaltung dieser Größe. Andere hingegen werden voraussichtlich auch auf der Gamers Gathering 2 zu finden sein, sofern es eine geben wird. Abschließend bleibt zu sagen, daß niemand wirklich erwarten darf, daß alles reibungslos abläuft. Auf der anderen Seite waren gewisse Probleme, wie beispielsweise die Nichtberücksichtigung der Brandschutzbestimmun-

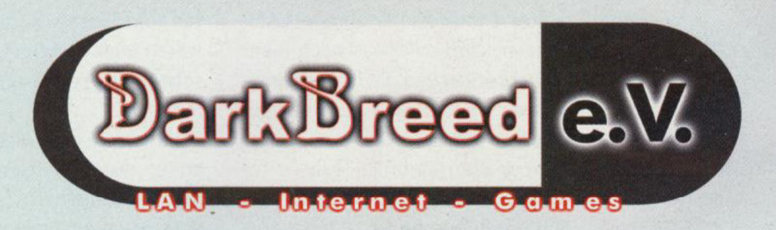


Verzweiflung und Frust tragen zuweilen seltsame Blüten. Der Humor entwickelte sich bei stromlosen Spielern entsprechend.



→

SEITEN IM WWW ZUM THEMA LAN-PARTYS



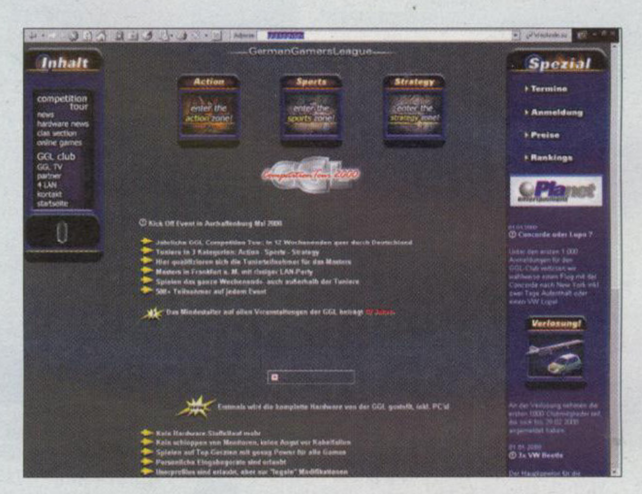
Darkbreed e.V.

Der Darkbreed-Verein veranstaltet nicht nur eigene Partys, sondern hat auch ein interessantes System zur einfachen Anmeldung ins Leben gerufen, um Teilnehmern sowie Organisatoren die Arbeit zu erleichtern. Nach einer Registrierung erhält man eine sogenannte Lancard, eine Benutzer-ID und ein Paßwort. Schon einige Veranstalter unterstützen das System, mit dem sich eine unkomplizierte Anmeldung realisieren läßt. Details erfahrt Ihr unter www.darkbreed.net



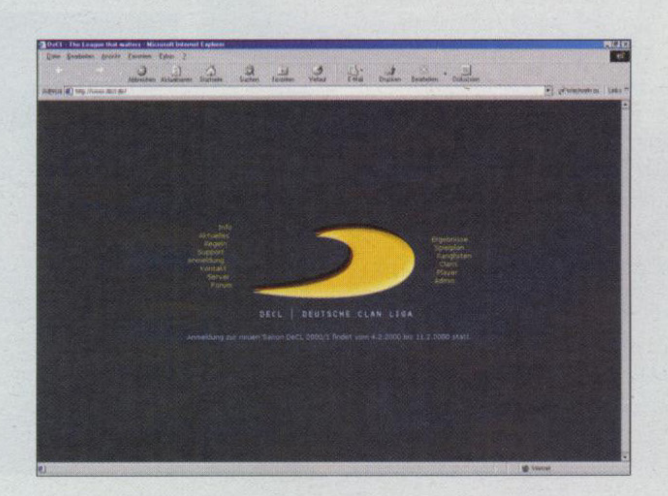
PlanetLAN

Diese Seite dient als zentrale Anlaufstelle für alle LAN-Begeisterten. Besonders Neulinge können dort detaillierte Informationen und Veranstaltungsberichte finden. Besonderes Augenmerk liegt jedoch auf dem LAN-Kalender. Jeder Veranstalter kann sich dort melden, um seine Party dem wachsenden Publikum vorzustellen. Eine Deutschlandkarte hilft dabei, schnell Sachen in der Nähe des Wohnortes zu finden. Der Kalender gibt neben dem Namen, dem Ort und der maximalen Anzahl an Gästen natürlich auch Auskunft über eine Kontakt-email-Adresse sowie einen Link zur Page der Veranstalter Auskunft. Wer mehr wissen will surft bei www.planetlan.de vorbei.



German Gamers League (GGL)

Die Macher hinter der GGL gehören zu der Firma Planet Entertainment, die sonst eher Konzert- oder Sportveranstaltungen organisiert (zu finden unter www.planet-entertainment.de). Die Erfahrungen werden für das ehrgeizige Projekt von Nutzen sein. Die GGL verfolgt das Ziel, eine bundesweite LAN-Liga auf die Beine zu stellen. In unterschiedlichen Disziplinen respektive Genres/Spielen wird es zunächst in verschiedenen Großstädten zu Ausscheidungskämpfen kommen, bis schließlich ein so genanntes Masters veranstaltet wird. Jede Veranstaltung soll Teilnehmerzahlen jenseits der 500 haben. Um die Professionalität zu unterstreichen, werden die Jungs von GGL die komplette Hardware stellen. Dabei sprechen wir jetzt nicht nur von dem Netzwerk, sondern von jedem einzelnen Rechner (Client) für die Spiele selbst. Eingabegeräte wie z.B. die persönliche Lieblingsmaus dürfen jedoch mitgebracht werden. Hinter diesem riesigen, logistischen Aufwand steckt eine einfache Logik. Jeder Teilnehmer soll unter gleichen Bedingungen spielen, damit niemand Vorteile aufgrund seines persönlichen Equipments hat. Eine erste Veranstaltung, die zudem natürlich auch gleichzeitig einer Generalprobe für den Wettbewerb selbst gleichkommt, wird voraussichtlich im Mai in Aschaffenburg stattfinden. Das gesamte Projekt klingt sehr interessant und könnte dem sonst so belächelten Hobby des Spielens am PC (Online oder im LAN) einen neuen Stellenwert geben. Mehr findet Ihr unter www.ggl.de



Deutsche Clan Liga (DeCL)

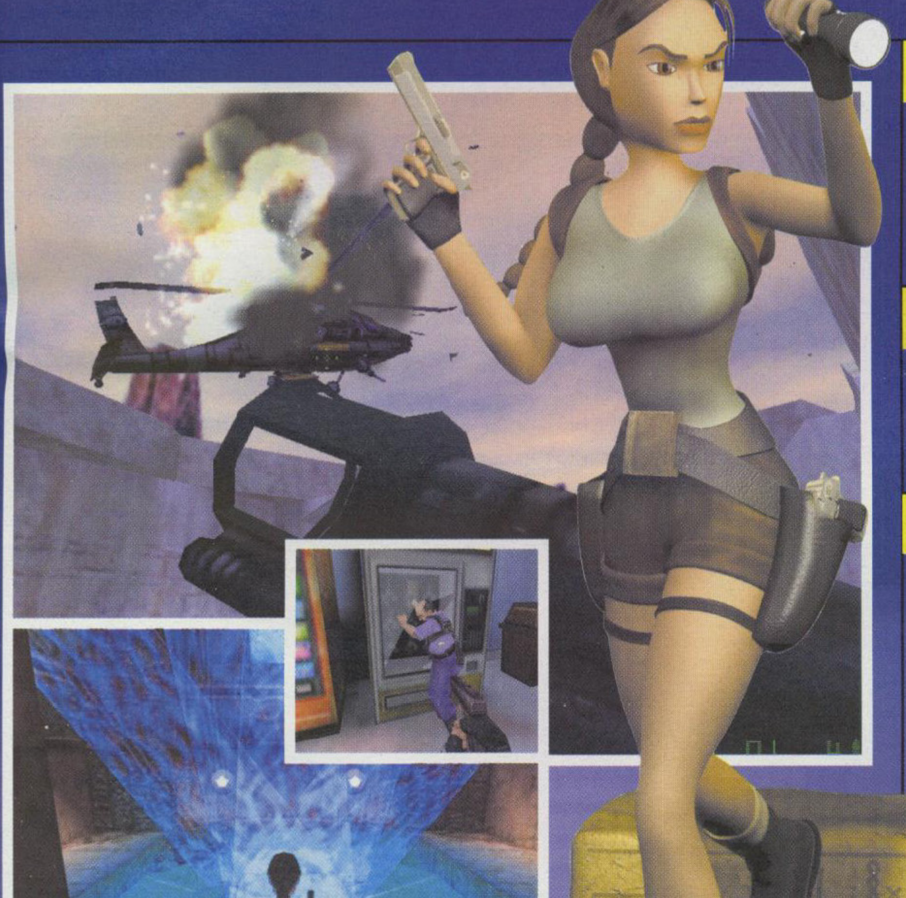
Die DeCL ist die größte und älteste Clanliga in Deutschland. Seit 1996 bereits werden regelmäßig Turniere ausgetragen. Zirka 80 Clans sind mittlerweile dort registriert. Ein bewährtes Regelwerk führt durch die Wettkämpfe, den Gewinnern winken interessante Preise. Gespielt werden die populärsten Multiplayer-Spiele. Clanleader oder einfach nur Neugierige schauen bei www.decl.de vorbei. ■






TRICKS & TIPS

Diesmal zeigen Euch Jan Baudis und Jan Pieczkowski wie Ihr die schleimigen Aliens in „Half-Life: Opposing Forces“ besiegt. Michael Berg hingegen lüftet den geheimnisvollen 2. Teil der Lara-Tagebücher .



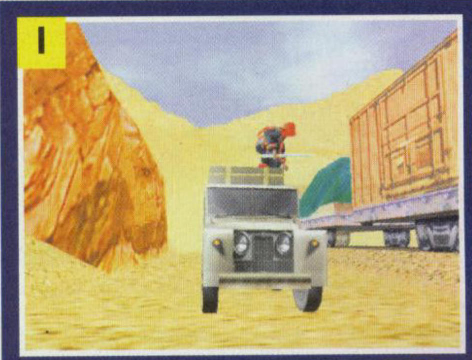
Bis zu 777 DM!
Schickt uns Eure Komplettlösungen (siehe S. 121)

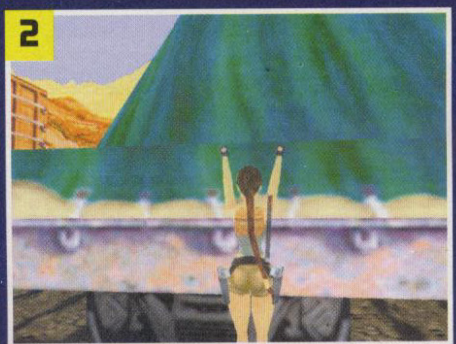
KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

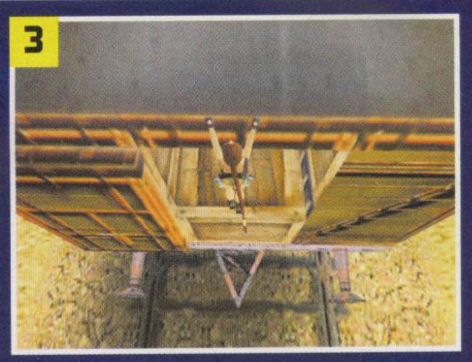
TOMB RAIDER IV

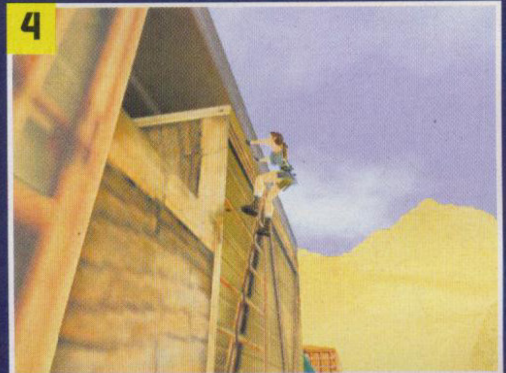
Michael Berg hat uns für diese Ausgabe weitere Auszüge aus den geheimen Tagebüchern der Lara Croft zur Verfügung gestellt, die erstmalig zusätzliche abenteuerliche Enthüllungen über die umstrittene Forscherin und ihre Arbeit ans Licht der Öffentlichkeit bringen...

LEVEL 12: EIN ZUG IN DER WÜSTE


1


2


3


4



5



VI. DIE RÜSTUNG

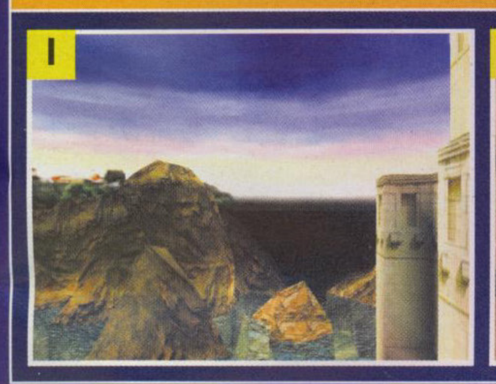
12. Ein Zug in der Wüste

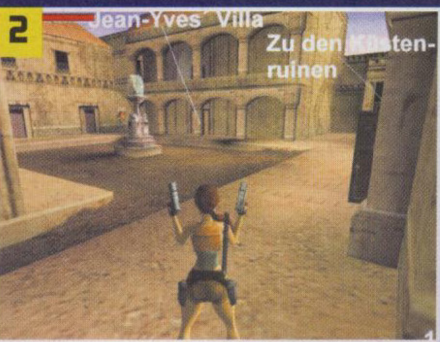
Lara betätigte den Hebel und öffnete dadurch eine Tür. Sie sprang auf den nächsten Waggon, in dem sie ein erster Gegner erwartete. Kaum hatte sie diesen Wagen wieder verlassen, stürzten sich zwei Kämpfer gleichzeitig auf die Heldin. Da es schon schwierig genug war, das Gleichgewicht zu wahren, erledigte sie die Widersacher mit dem Gewehr.

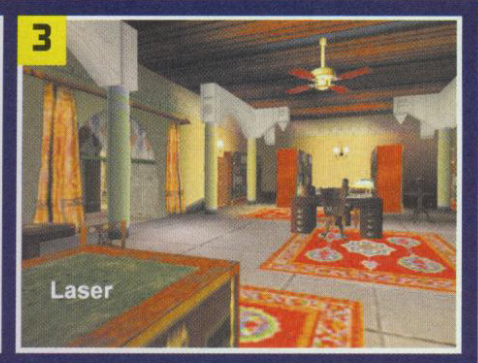
Nach dem Kampf kletterte Lara die Leiter zum Dach des nächsten Waggons hinauf. Doch wurde ihr keine Ruhepause gegönnt: Kaum hatte sie einige Schritte zurückgelegt, öffneten sich die Dachluken und zwei weitere Ninjakämpfer stellten sich ihr in den Weg. Da sich die beiden Gegner auf verschiedenen Eisenbahnwagen befanden, hatte sie hier leichteres Spiel als zuvor. Die Durchsuchung der Abteile ergab vorerst noch nichts.

Bei 2 versperrte ihr ein Hindernis den Weg, sie mußte es also von der Seite her umgehen. Lara kletterte auf den letzten Waggon und ließ sich auf der Rückseite zu einem Geheimraum fallen (3). An der Nordseite des Waggons (4) befand sich ein Einstieg. Hier entdeckte unsere Heldin eine Brechstange, die sie am Hebel ausprobierte. Lara versuchte zum Startpunkt zurückzulaufen. Es stellten sich ihr eine Menge dieser Kämpfer in den Weg; Es schien ihr, als würden für jeden besiegten Gegner zwei neue auftauchen. Also mußten schwerere Geschütze her: Die Widersacher konnten max. fünf Gewehrschüsse einstecken. Auf dem Rückweg stieß sie außerdem auf ein Secret (5): Um es betreten zu können, wurde das Brecheisen benötigt. Auch der Hebel im Startraum konnte mit Hilfe dieses nützlichen Werkzeugs umgelegt werden.

LEVEL 13: ALEXANDRIA







13. Alexandria

Lara betrat Jeans Villa (1) und suchte sein Arbeitszimmer auf. Nach einer kurzen Unterhaltung steckte sie den Laser (2) ein, trat auf den Balkon und röstete die Scharfschützen. Sie durchsuchte alle betretbaren Häuser und verließ den Level.

14. Die Küstenruinen (1)

Lara hielt sich rechts und stand bald am Eingang zum "Egyptian Adventure" (1). Für eine Lara Croft gilt ein Schild mit der Aufschrift "No Entry" selbstverständlich nicht, und deshalb wurde die Barriere kurzerhand zerschossen. Die Heldin stieg hinauf und zerstörte eine weitere Blockade. Im Spiegel konnte sie erkennen, welche Bodenplatten sie betreten durfte und welche nicht (2). Sie tastete sich behutsam zur Armbrust vor und kombinierte sie mit dem Laser. Mit der neuen Waffe konnte sie im Westen ihre Zielkünste im Scharfschützenmodus unter Beweis stellen: In Raum 3 mußten neun Ziele in einer kurzen Zeitspanne zerstört werden. Lara wurde mit einer Münze belohnt, die sie in den Münzschlitz beim Schlangenbeschwörer einwarf. Sie kletterte daraufhin an der "Schlange" hoch, nahm den defekten Haltegriff mit und brach einen Haken aus der Wand (4). Haken und Griff steckte sie zusammen ein und brachte sie bei 5 zum Einsatz, um an den Schlüssel zu gelangen.

Sie verließ den Abenteuerpark und lief zu den Strandruinen, wo sie den südwestlichen Tempel betrat und die beiden Skelette mit einem Explosivgeschoß außer Gefecht setzte. Danach entriegelte sie die Tür im Obergeschoß und betrat die Katakomben.

15. Die Katakomben (1)

Es sollte ein kurzer Besuch werden; Lara konnte lediglich im zweiten Raum einen Knopf drücken.

Die Küstenruinen (2)

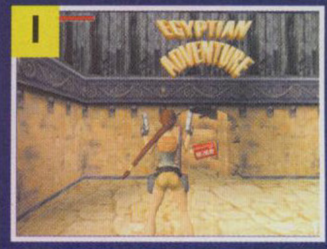
Lara stieg ins Kellergeschoß der Ruine hinab (7). Um den Stein verschwinden zu lassen, stellte sie sich kurz auf die Plattform, über der er schwebte. Der Stein fiel hinunter und die Heldin konnte durch den engen Durchgang kriechen. Die Tür wurde mit dem Brecheisen geöffnet und Lara betrat abermals die Katakomben. Sie schob die Säule im kleinen Raum um ein Feld zurück, verließ den Abschnitt und betrat ihn ein weiteres Mal durch den oberen Eingang.

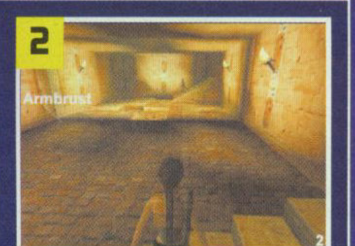
Die Katakomben (2)

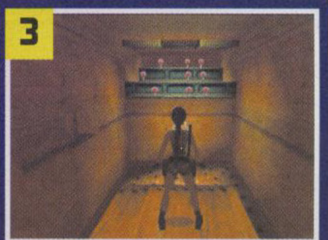
In einer gigantischen Kraftanstrengung schob Lara die riesige Säule vom 1. Raum auf das für sie vorgesehene Feld (auf Bild 1 steht die Säule an der richtigen Stelle). Eine Tür öffnete sich, die Leuchterscheinung wurde zur seltsamen Vogelstatue gelockt und Lara rutschte an einem Seil in die Tiefe.

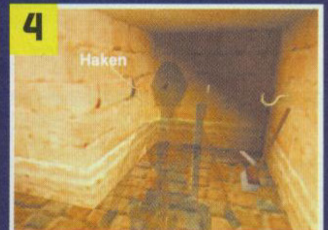
Als sie gerade einen Hebel drücken wollte, schloß sich hinter ihr die Tür und sie wurde zum Mittelpunkt des Raumes transportiert. Sie aktivierte nun endlich den Hebel und schwang sich dann von Seil zu Seil, um den gefährlichen Abgrund zu überqueren. Anschließend stieg sie an der felsigen Wand hinunter und betrat in Bild 2 Ausgang A.

LEVEL 14: DIE KÜSTENRUINEN

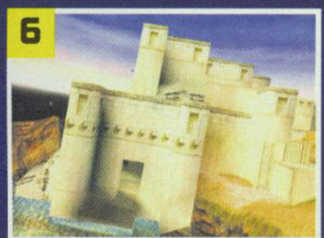














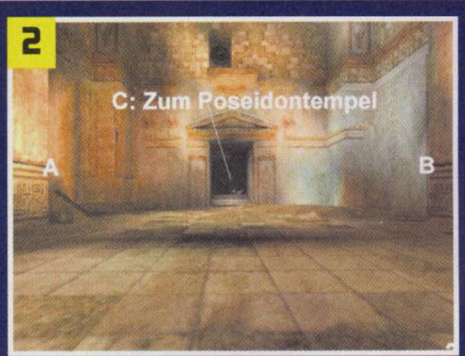


Nachdem Lara eine Etage tiefer gerutscht war (3), stieg sie aus dem Wasser, sprang zu Hebel 1, von dort aus zu Pos. A, hangelte sich zu Hebel 2 und eliminierte das Irrlicht in einer Unterwasserhöhle. Lara gelangte nun über die neu entstandenen Blöcke zum Ausgang B.

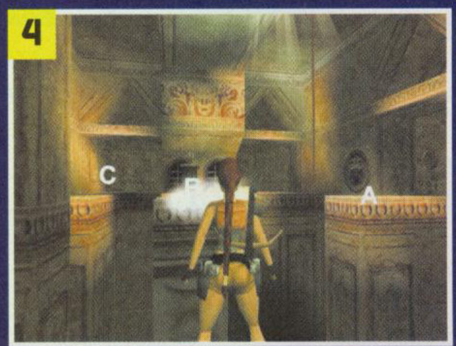
In Raum 4 schwang sie sich am Seil zu A, steckte bei B einen Dreizack ein und verließ den Raum bei C. Einen Raum weiter entdeckte sie einen weiteren Dreizack. Sie kletterte an der Stange hoch und fand sich im Eingangsbereich der Katakomben wieder. →

LEVEL 15: DIE KATAKOMBEN







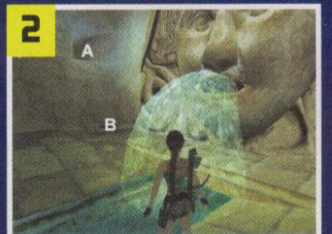




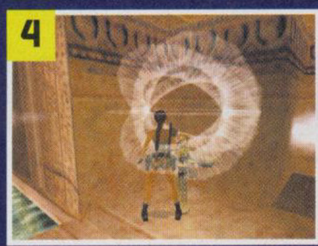


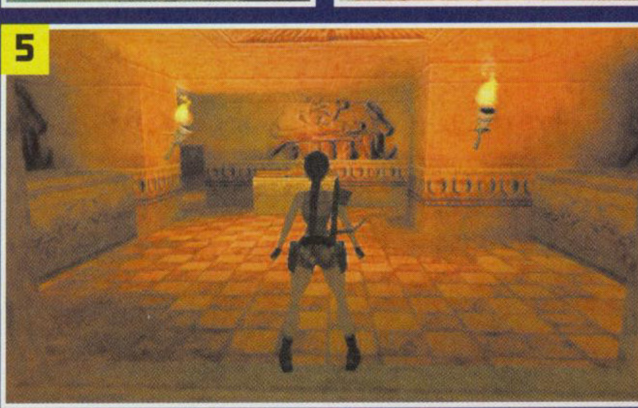
LEVEL 16: DER POSEIDONTEMPEL









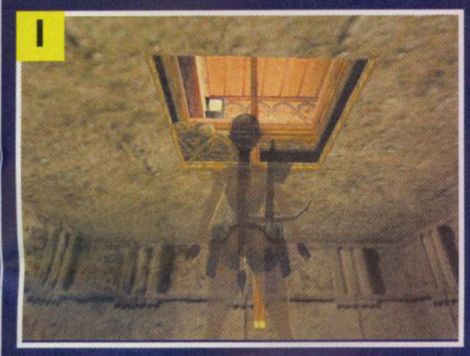


Nun stieg Lara ein zweites Mal in die Tiefe. Diesmal mußte sie glücklicherweise nicht mehr an den Seilen schwingen, sondern konnte bequem die nördliche Leiter hinabsteigen. Lara durchschritt Ausgang B und wandte sich bei der Abzweigung nach Westen. Sie befand sich jetzt in einem quadratischen Gang. Es gab einen Zugang zur Mitte des Quadrats; hier konnte sie auch in den oberen Bereich des Raumes vorstoßen. Die Amazone durchquerte den Raum und erklomm eine weitere Leiter. In einem kleinen Nebenraum steckte sie Dreizack Nr. 3 (5), und auf der anderen Seite der Halle den vierten (6) ein.
Lara kletterte zum Boden des Raumes zurück und suchte ein letztes Mal Raum 2 auf, den sie diesmal durch Ausgang C verließ.

16. Der Poseidontempel

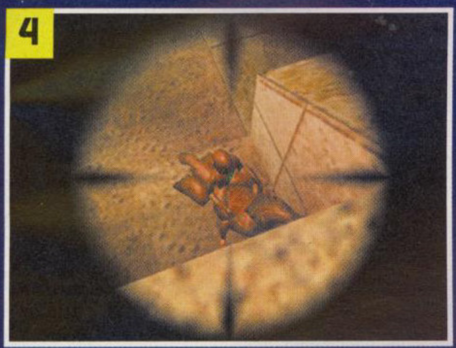
Nachdem Lara an der Wand eines großen Loches hinuntergeklettert war, stand sie in einem Raum mit vier Abzweigungen.
Sie lief zuerst nach Norden. Bald schon torkelten ihr zwei Skelette entgegen, die sie mit einem Explosivpfeil in ihre Einzelteile zersprengte. Im nächsten Raum krabbelte sie unter dem Mund des großen Steingesichts hindurch und steckte den ersten Dreizack auf die große Poseidonstatue (1).
Im Süden mußte Lara lediglich eine Stange hinaufklettern und den Dreizack einsetzen. Da sie sich beeilte, kam sie ungeschoren davon. Den westlichen Raum (2) konnte sie nur dann ohne Verbrennungen dritten Grades verlassen, wenn sie die Kante von Spalt A zu fassen bekam, ohne vorher Feld B berührt zu haben.
Der letzte Dreizack wurde in luftigen Höhen plaziert, da Lara bei 3 eine Wand besteigen mußte, um die Statue zu erreichen.
Nach getaner Arbeit sprang sie ins Wasser im Zentralraum, schwamm durch den engen Gang und rannte schnurstracks zur Grabkammer. Hier bekam sie es mit drei Irrlichtern zu tun. Sie zerschoß eine der beiden Riesenvasen (4). Dadurch kam eine Vogelstatue zum Vorschein, an der die Irrlichter vergingen.
Die Archäologin untersuchte nun den Sarkophag (5) und fand einen Metallhandschuh. Außerdem hatten sich die beiden Türen neben dem Grab geöffnet. In einem kleinen Rundgang, der vom einen zum

LEVEL 17: DIE VERSCHWUNDENE BIBLIOTHEK

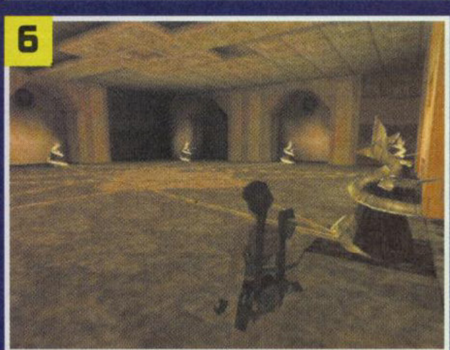


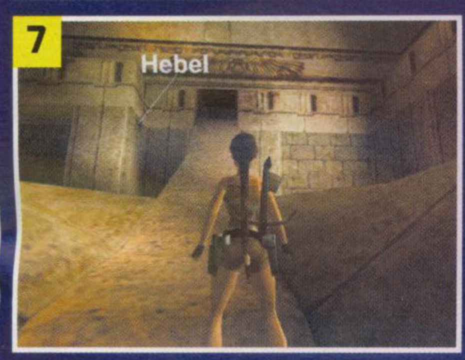


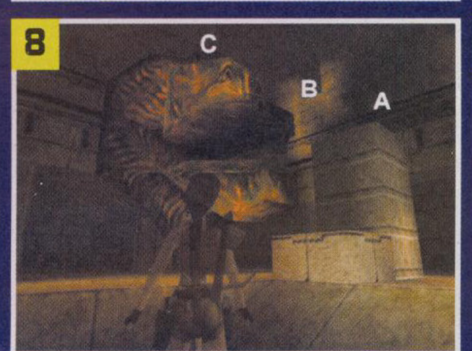


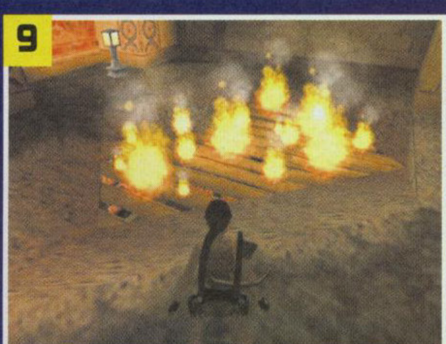










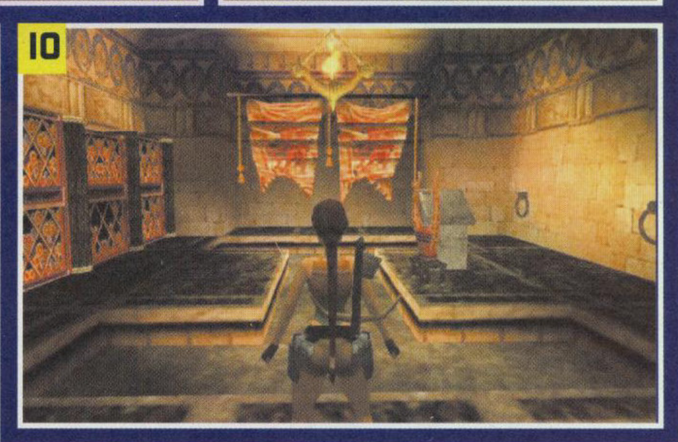


anderen Tor führte, war der Eingang zur geheimnisvollen Bibliothek von Alexandria verborgen...

17. Die verschwundene Bibliothek

Schon bald stand Lara in einem großen Raum mit drei Türen zu ihrer Linken und drei zu ihrer Rechten. Sie entschied sich dazu, die linken zuerst abzuklappern. Die Räumlichkeiten hinter der ersten Tür bargen nichts von Interesse, außer einer neuen Monstergattung. Die Fallen hinter der zweiten Tür konnte sie nur dann unverletzt passieren, wenn sie an dem Zahnrad vorbeirutschte, wenn es sich gerade in einer Ecke befand (1).

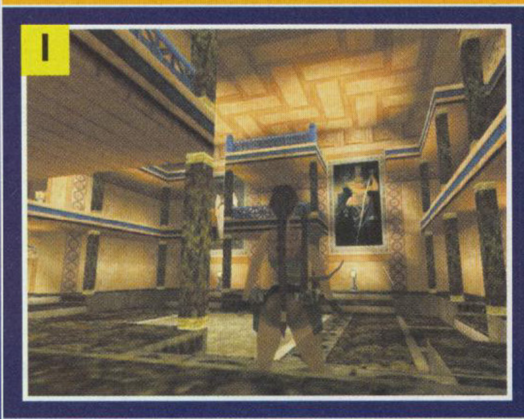
Nach dem vierten Zahnrad wunderte sie sich zuerst darüber, daß sie diese Strapazen überlebt hatte, brach dann den Stern aus der Fassung heraus (2) und kletterte die Leiter an der linken Seite der Säule hoch. Sie durchquerte den nächsten Raum und tastete sich nach unten vor. Dort setzte sich gerade ein Gegner auf ein Pferd und griff an. Sie Akteurin verlor keine Zeit, lief zum Tor im Süden, schoß im Scharfschützenmodus auf das Pendel (3) und rettete sich in die kleine Nische hinter der Tür. Sie stellte sich an den Rand und zielte auf den grünen Kristall auf der Brust des Reiters (4). Nach 20-25 Treffern fiel er aus dem Sattel und ließ sich, wie jeder herkömmliche Gegner, mit den Standardwaffen besiegen. Dennoch steckte er noch etliche Treffer ein.

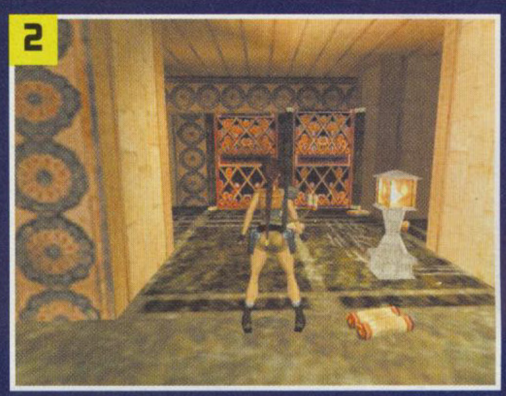


Lara nahm das Juwel, das sie in den sich auflösenden Überresten seiner Leiche fand, an sich und schloß damit die Tür in der roten Halle auf. Sie zog an der Leine, suchte Raum 2 auf und öffnete am Ende des linken Ganges eine Holzfalltür. Die Heldin tauchte ins Wasser ein und holte sich zwei weitere Sterne, die hinter der Tür, die sie vorher geöffnet hatte, lagerten.

Nun folgte der schmerzhafteste Teil dieser Aktion: der Rückweg. Da es hier unpraktischerweise keine →

LEVEL 18: DIE HALLEN DES DEMETRIUS


1


2

Abkürzung gab, mußte sie wohl oder übel den Weg über die scharfen Zahnräder nehmen. Das war allerdings nicht ohne hohe Energieverluste und Zwischenstops in den einzelnen Etagen möglich.

In der Haupthalle wählte Lara nun den südlichen und danach den südwestlichen Durchgang aus. Hinter letzterem lag ein großer Raum (5). Sie setzte die drei Sterne in die Fassungen ein und ordnete die Planeten in folgender Reihenfolge (von innen nach außen) an: Blau, grau, grün, rot und gelb. Die nächste Tür tat sich auf, und Lara stand nach einer längeren Wanderung in Raum 6. Ihre Aufgabe bestand darin, alle Schlangen zum Feuerspeien zu bewegen. Die Lösung war denkbar einfach: Lara drückte systematisch alle Hebel einmal. So wurde der Weg zum Obergeschoß frei.

Hier betrat unsere Heldin zuerst die südöstliche Tür. Nach einem kurzen Sturz mußte sie sich vor einer rollenden Kugel in Sicherheit bringen. Sie aktivierte nun Hebel 7 und kletterte die Steine bei 8 hoch. Im Süden entdeckte sie einen Durchgang (A). Bei B konnte sie auf den riesigen Kopf springen und dort an einem Seil ziehen. Dadurch öffnete sich der Mund des Kopfes, so daß sie endlich durchkriechen konnte.

Sie erklomm die Stange, steckte im nördlichen Raum Pharos´ Säule ein, griff sich die Fackel im westlichen Raum und trat auf ein Gitter. Dadurch entfachte sie ein Feuerbecken und konnte so die Fackel anzünden. Diese warf sie im nächsten Raum auf den Holzboden (9). Nachdem das Holz vollständig verbrannt war, ließ sie sich nach unten fallen und nahm eine Musikrolle auf.

Im nordöstlichen Zimmer der oberen Etage konnte Lara ihr musikalisches Talent vollends entfalten, als sie die Musikrolle auf das Podest legte (10). Eine Geheimtür öffnete sich , Lara zog an einem Seil und betrat den nächsten Level.

18. Die Hallen des Demetrius

Der südliche Ausgang der Halle (1) führte zu Pharos´ Knoten. Als sie sich nach Norden wandte, stieß sie auf von Croys Männer, die sie kurz darauf beseitigen mußte.

Zum Glück konnte Lara bei 2 aufgrund der weißen Spuren gut den Öffnungsmechanismus für die Geheimwand (2) erkennen: Die Laterne wurde ein Feld nach Norden geschoben und Lara betrat den Geheimraum.

Die Küstenruinen (3)

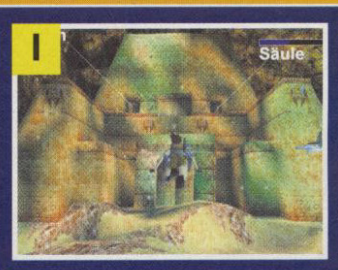
Lara entdeckte von Croys Brille und schwamm zum Eingang des Isistempels (8).

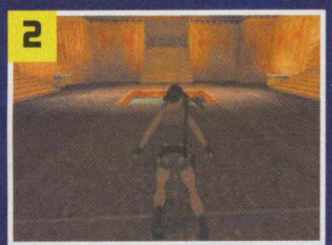
19. Der Isistempel von Pharos (1)

Nachdem die Heldin die Säule und den Knoten an den richtigen Stellen (Bild 1) eingesetzt hatte, schwamm sie durch den Haupteingang in den Tempel hinein. Dort lief sie die Treppe hoch und sprang ins Wasser. Im Raum mit den drei Türen wählte sie die rechte aus, da die beiden anderen zu Sackgassen führten. Nun stand Lara in einer großen Halle (2) mit drei Ausgängen. Der linke führte zu Raum 3. Zuerst mußte die Heldin die beiden schwarzen Käfer aus der Wand brechen, was zur unangenehmen Folge hatte, daß ihr von nun an eine Menge lebendiger Käfer auf Schritt und Tritt folgten. Sie rannte zu den neu entstandenen Blöcken, über die sie zwei Schalter (A und B) erreichen konnte. Diese öffneten die Falltür. Lara ließ sich hineinfallen.

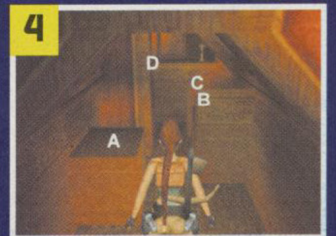
In Raum 4 mußte sie ein kompliziertes Sprungmanöver (A-D) durchführen. Sie erhielt einen Aufziehschlüssel und drückte gegen die Wandplatte. Nun kletterte sie aus dem unterirdischen Zimmer durch den Eingang wieder heraus und betrat Raum 2.

LEVEL 19: DER ISISTEMPEL VON PHAROS


1


2


3


4

Lara entschied sich diesmal für die mittlere Abzweigung. Sie konnte im nächsten Zimmer im Westen, Süden und im Norden je einen Abhang hinabrutschen. Kurz bevor sie das Petroleum erreichte, stieß sie sich vom Boden ab und watete dann zum sicheren Ufer. Auf diese Weise konnte sie zwei weitere Käfer gewinnen. Nachdem sie den Käfer des jeweiligen Raumes eingesteckt hatte, verließ sie ihn wieder durch den Eingang. Leider fehlte noch ein letzter Käfer. Da Lara hier bereits alle Räume durchsucht hatte, lief sie zur Haupthalle zurück und nahm diesmal den rechten Aufstieg.

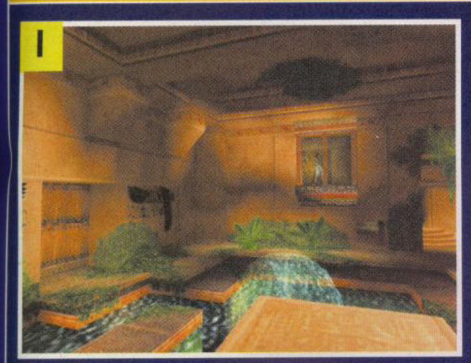
20. Der Palast der Kleopatra (1)

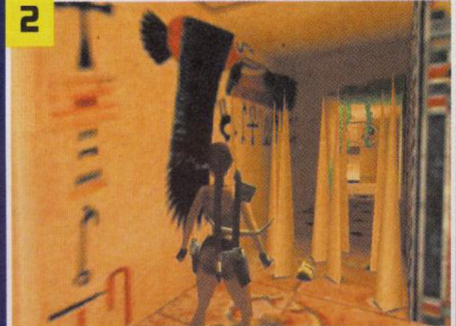
Unsere Akteurin passierte den Durchgang im Norden, lief die Rampe zum Obergeschoß hinauf und wanderte nach Osten. Zwei Türen mußten aufgebrochen werden, bis sie endlich vor der Rampe stand, die zum Versteck des vierten Käfers führte. Diesmal wandte sie sich nach der Rutschpartie nach links, da der Käfer dort in der Wand eingelassen war. Um den Raum zu verlassen, war in diesem Fall ein gezielter Sprung notwendig. Anschließend eilte Lara zum Isistempel zurück.

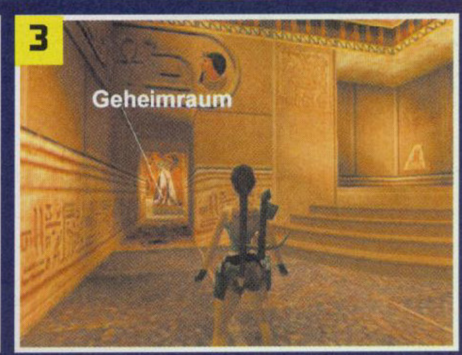
Der Isistempel von Pharos (2)

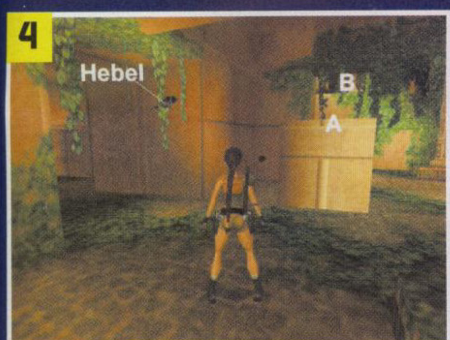
Im Raum mit der schwarzen Pyramide setzte Lara die vier Käfer

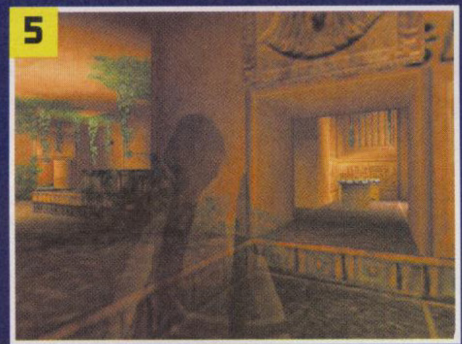
LEVEL 20: DER PALAST DER KLEOPATRA

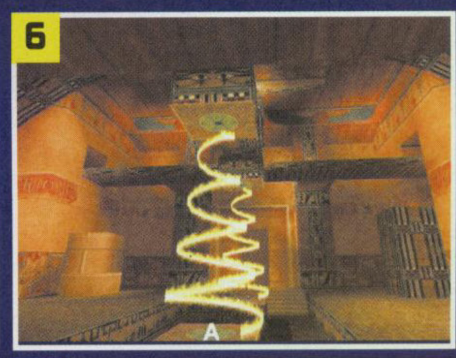




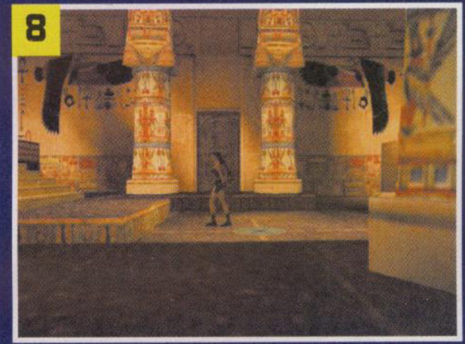


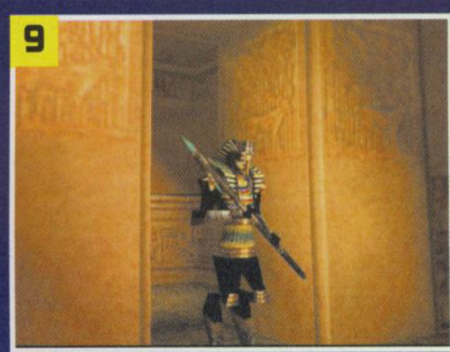












ein und erhielt einen Skarabäus, der mit dem Aufziehschlüssel kombiniert wurde. Darauf kehrte sie zum Palast der Kleopatra zurück.

Der Palast der Kleopatra (2)

An .der Ostseite des kleinen Teiches (1) führte ein schmaler Tunnel zu einem Loch, das Lara untersuchte. Sie stieß nach Norden vor. Bei 2 benutzte sie ihren Skarabäus, der ihr den Weg ebnete. Im nördlichen Gang fand sie einen zweiten Metallhandschuh. Bei der nächsten Abzweigung wandte sich Lara nach Süden. Sie erforschte anschließend den ihr zugänglichen Bereich und benutzte bei 3 den Skarabäus ein drittes Mal, um einen weiteren Geheimraum zugänglich zu machen. Bei 4 legte Lara einen Hebel um, stieg auf Plattform A, fand im Spalt in der Wand einen sicheren Halt und hangelte sich bis zum Ende des Spaltes (B). Hier fand sie den dritten Teil der Rüstung. Sie lief jetzt zu 5, wo sich eine Tür geöffnet hatte. In einem Sarkophag lagerte ein Artefakt, das bei Bild 3 zum Einsatz kam.

Die Heldin betrat Raum 6 und steckte das Medipack auf Plattform A ein. Der unangenehme Nebeneffekt dabei: Es entstand auf der anderen Plattform eine Metall-Lara, die der echten zwar nicht gefährlich werden konnte, wohl aber verletzbar war, was die Gegner mit großem Eifer auszunutzen verstanden. Beim Aufstieg zu den Hebeln bei 7 mußte sie zwei Raubvögel vertreiben. In den Löchern der beiden kleinen Kammern, die die Hebel öffneten, fand sie einen zweiteiligen Portalwächter-Stab, der auf den schmalen Sockel bei der mittleren Tür aufgestellt wurde.

Lara hatte endlich den Thronsaal Kleopatras erreicht. Sie setzte sich frech auf den Thron und löste dadurch einen Mechanismus aus: Zwei Türen verschwanden und Lara stand sich zwei Endgegnern gegenüber. Sie packte ihr Gewehr aus und fällte zuerst den linken, dann den rechten (ca. 14 Schuß pro Gegner) Widersacher. Danach sammelte sie die restlichen Teile der Rüstung ein und ließ sich in ein Loch fallen.

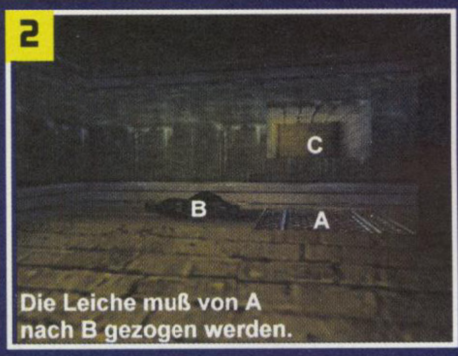
VII. Das Geheimnis der Zitadelle

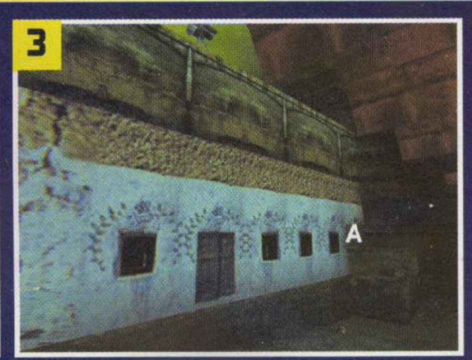
21. Die Stadt der Toten

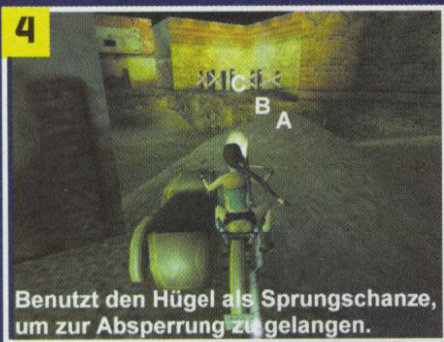
Lara fuhr mit ihrem Motorrad bei 1 vorbei und bog rechts ab, wo sie abstieg und eine kleine Eingangstür passierte. In Raum 2 lag die Leiche eines Mannes, die sie von A nach B schob. Die Heldin verließ das Zimmer, rannte zum Motorrad und fuhr zur rot-weißen Abgrenzungsbarriere zurück (4). Dort bog sie links ab, krabbelte in Bild 3 durch Spalt A und legte einen Hebel um. Sie verließ den Raum durch das Loch in der Decke und erreichte so Raum 2, diesmal konnte sie durch Spalt C kriechen und einen weiteren Hebel betätigen. Die Heldin mußte nun bei 4 mit →

LEVEL 21: DIE STADT DER TOTEN

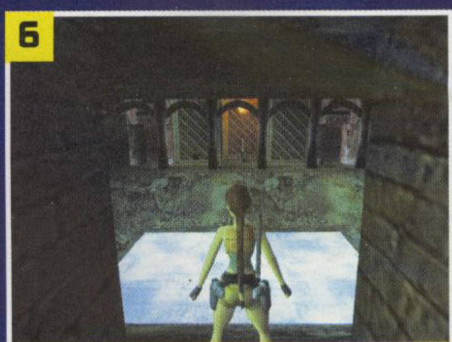


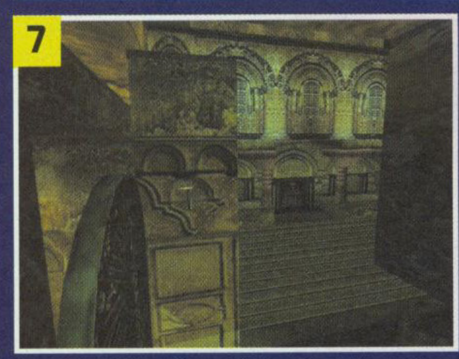


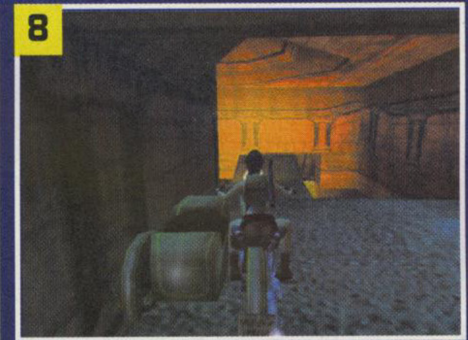


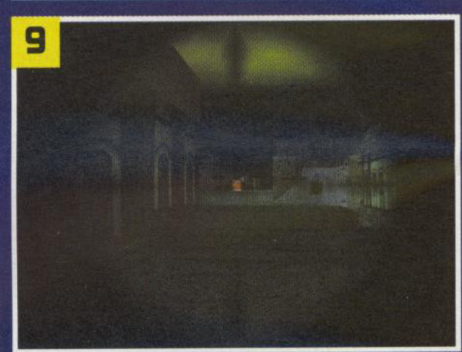












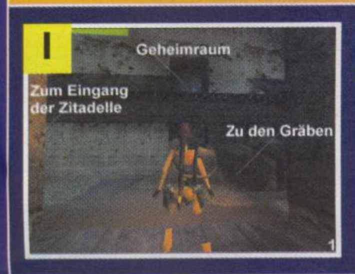
dem Motorrad über Stein A auf Rampe B gelangen, worauf der Boden bei C einbrach.
Im Haus stieg Lara ab und stürzte, als sie dem südlichen Gang folgte, in ein tiefes Gewässer. Sie durchsuchte den nächsten Raum und glitt in weitere Tiefen. Bei 5 sprang sie in die Höhe und hangelte sich bis zu der Stelle, an der sie sich aufrichten konnte. Nun wurden Bienenstock und pendelnde Kugel abgeschossen. Lara rannte zum Wassertümpel. Der Eisgeist verging im Wasser und ließ eine Eisschicht entstehen, auf der sich die Amazone zum Hebel bewegen konnte (6). Der nun passierbare Weg führte zum Eingangsbereich des Levels zurück. Lara hangelte sich bis zum Hebel vor und legte ihn um. Danach holte sie ihr Motorrad und fuhr das gigantische Treppenhaus hoch. Oben brachte sie sich in Position (7) und raste über den Abgrund. Hier wurde ein weiterer Hebel aktiviert. Nach einem Sprung über die Straßenschlucht erreichte sie den Standort zweier automatischer Kanonen. Im Scharfschützenmodus zerschoß sie das nahestehende Faß (8), sprang hinüber und legte einen Schalter um. Die Heldin holte ihren fahrbaren Untersatz, strich bei 9 den Granatwerfer ein und fuhr zum nächsten Abschnitt.

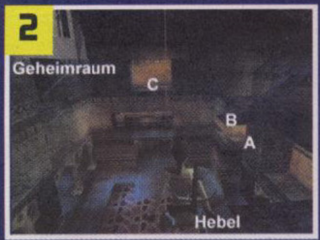
22. Die Tulun-Moschee (1)

Die Archäologin durchquerte die Moschee und entdeckte bei 1 ein Geheimnis. Westlich des Ausgangs der Moschee lauerte ihr ein riesiger Wächter auf. Sie lockte ihn in das Gebäude, bestieg im südlichen Raum einen Stein und sprang in Richtung Haupthalle, kletterte um Block A und gelangte eine Etage höher (2). Bei Laras Standort in Bild 2 wurde ein Hebel umgelegt, sie sprang zu B, schwang sich mit dem Seil zum Geheimraum C und wagte den Sprung zu D. Durch das Loch gelangte sie zum Startpunkt zurück. Sie schwang sich auf das Motorrad, setzte über den Abgrund hinweg,



LEVEL 22: DIE TULUN - MOSCHEE





stieg ab, rannte zu dem Ort, wo das Monster erschienen war und drehte das Rad 3x. Danach kletterte sie hastig die Leiter hinauf. Wenn Lara schnell genug agiert hatte, konnte sie zum nächsten Abschnitt vorstoßen.

23. Das Tor zur Zitadelle (1)

In einer kurzen Zwischenszene erfuhr Lara, was zu tun war: Zwei Mitarbeiter eines Mannes mußten aufgespürt werden.

Sie lief am Monster vorbei und hielt sich bei der nächsten Abzweigung rechts. Um zu Bereich 2 zu gelangen, mußte sie über die kleine Mauer im Norden klettern.

Die Heldin drückte den mittleren Hebel, erklomm die westliche Plattform und legte auch dort einen Schalter um. Danach benutzte Lara die beiden restlichen Schalter im Erdgeschoß. Die großen Steine in der Mitte des Raumes waren zurückgefahren und hatten zwei Durchgänge freigelegt.

LEVEL 23: DAS TOR ZUR ZITADELLE







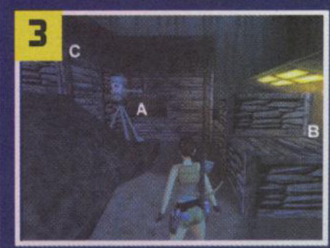




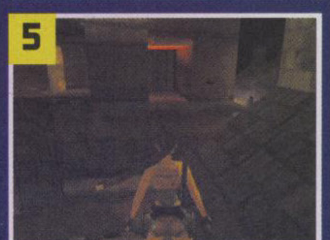
LEVEL 24: DIE GRÄBEN

















Archäologin Lara betätigte im südlichen Teil einen fünften Hebel. Nun öffnete sich eine Tür im nördlichen Gang, hinter der ein weiterer Schalter wartete.

Durch den nun passierbaren östlichen Durchgang gelangte sie zu Bild 3. Mit dem Seil schwang sie sich zur Plattform A und sprang über Markisen und Vorsprünge nach Osten. Bei 4 fanden ihre Hände an Wand A Halt und sie kletterte um die Ecke. Danach sprang sie nach Süden zum roten Eingang und stand kurz darauf vor einem gewaltigen Abgrund (5). Mit einem Riesensatz nach Norden erreichte sie einen ausgebrannten Krankenwagen. Sie nahm eine Flasche Spezialbenzin auf, sprang über die Schlucht, lief dann zum Eingang des Levels zurück und verließ ihn.

Die Tulun - Moschee (2)

Mit dem Motorrad durchquerte die Heldin diesen Abschnitt nach Norden.

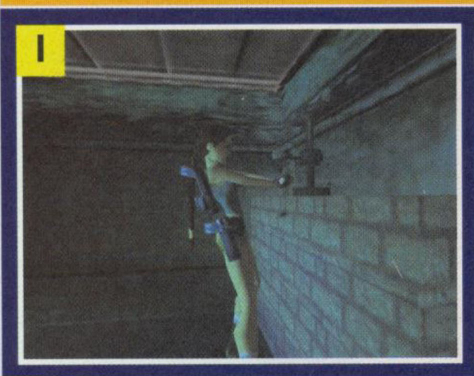
24. Die Gräben (1)

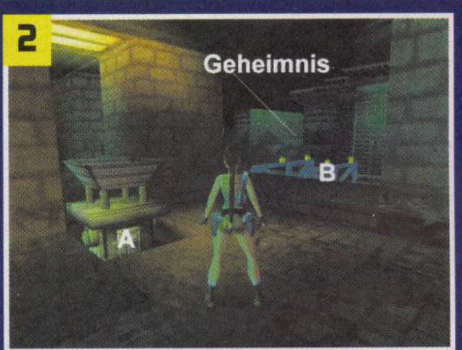
Lara zerschoß die Steinnase bei 1 und stieß nach Nordwesten vor. In Bild 2 sprang sie ungefähr bei A ab und kletterte die Leiter hoch.

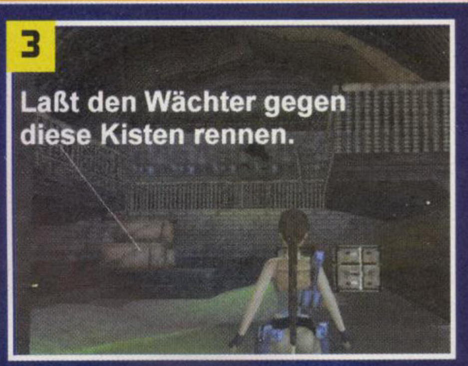
25. Der Straßenbasar (1)

Gleich im ersten Raum lag ein Überlebender. Bevor er starb, warf er Lara das Gehäuse des Minendetonators zu. Die Heldin nahm Wagenheber (hinter dem Auto) und die Kurbel (auf dem Tisch) an sich und kombinierte sie miteinander. Danach drückte sie den roten Knopf und stieg in den oberen Teil des Raumes. Durch einen Spalt *in der südlichen Wand gelangte* →

LEVEL 25: DER STRAßENBASAR







LEVEL 26: DIE ZITADELLE



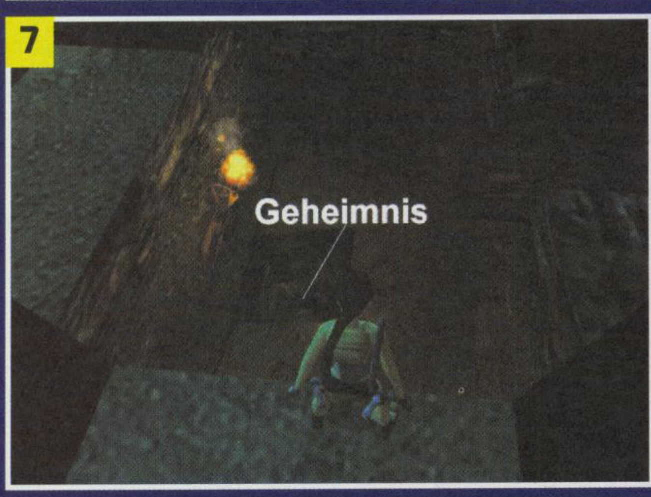












sie in eine kleine Kammer (1). Hier stellte sie den Wagenheber auf das Mäuerchen.

Auf dem Dach befanden sich drei verschiebbare Objekte (2). Lara schob das größte Objekt auf Fläche A, um Brücke B freizusprengen. Sie sprang zur östlichen Wand und hangelte sich nach Norden vor. Ein Sprung nach Norden führte zu einem Geheimnis.

Nach einem tiefen Fall erreichte Lara Raum 3. Nachdem sie die Codes bei einer entsetzlich verstümmelten Leiche aufgenommen hatte, gab es ein unverhofftes Wiedersehen mit dem Wächter von Semerkhet. Lara ließ ihn gegen die Kisten rennen (A) und flüchtete durch den freigeräumten Gang zu den Gräben.

Die Gräben (2)

Lara erkundete nun die östliche Umgebung und gelangte bald zu Raum 3. Hier machte ihr eine automatische Kanone schwer zu schaffen. Sie lief zu Fenster A (ganz an die Wand), duckte sich und krabbelte zu Pos. B, stieg auf die Kisten und erreichte mit einem Sprung die Plattform C.

Bei Bild 3a robbte die Akteurin durch den schmalen Gang, baute den Laser in den Revolver ein und setzte mit einem gezielten Schuß auf den Tank die Kanone außer Gefecht (3b). Rechts gab es einen engen Durchgang. In der Kammer, die an dessen Ende lag, fand sie eine Codekarte. Lara hangelte sich nun über den Abgrund und erreichte einen Lastwagen. Bei der Windschutzscheibe konnte sie ein Druckventil herausbrechen.

Der Rückweg war wesentlich weniger beschwerlich: Die Kanonen hatten nämlich das Feuer eingestellt. Nun ging es bei Bild 4 weiter, wo Lara eine Dachluke öffnete. Mit einem gewagten Sprung bei 5 gelangte sie zum roten Tor. Sie sprang erneut zur anderen Straßenseite und schoß durch einen schmalen Spalt auf den roten Punkt (6). Dadurch öffnete sich eine Tür. Lara suchte noch einmal den Straßenbasar auf.

Der Straßenbasar (2) und die Gräben (3)

Lara verließ den Raum diesmal durch den östlichen Durchgang und stand bald vor dem Minenfeld. Nun kombinierte unsere Heldin das Gehäuse mit den Codes, sprengte das Feld (7) und öffnete per Knopfdruck die Tür.

Lara verband das Spezialbenzin mit dem Druckventil, setzte es im Motorrad ein und nahm bei 8 Anlauf. Dank dieser Aufrüstung erreichte sie sicher die andere Seite des Abgrundes und konnte zum nächsten Abschnitt fahren.

Das Tor zur Zitadelle (2)

Mit maximaler Geschwindigkeit setzte sie über den riesigen Abgrund hinweg. Nach einer abenteuerlichen Fahrt durch die Straßen der Totenstadt gelangte Lara schließlich zum Schwerverletzten, der das Monstrum vor der Zitadelle für sie beseitigte.

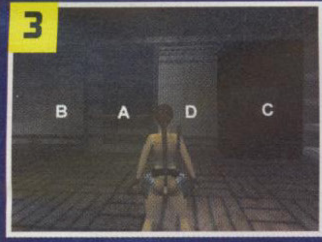
26. Die Zitadelle

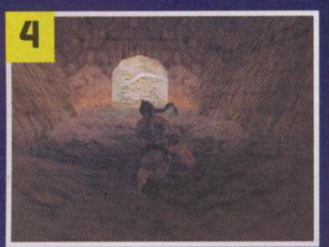
Im ersten Raum konnte Lara ihren Freund Jean befreien, den von Croy seltsamerweise ohne Bewa-

LEVEL 27: DER SPHINX KOMPLEX

1


2


3


4


chung dort festgehalten hatte. Lara rannte nach Süden, stieg eine Treppe hinauf, drückte einen Hebel und nahm eine Fackel auf, die sie an der Feuerstelle im Raum anzündete. Sie lief wieder nach unten und sprang gegen das Seil (1), das sofort Feuer fing.

Im Startraum waren nun einige Bodenplatten abgesackt. Lara folgte dem freigelegten Gang und erreichte Raum 2, wo sie nach Westen sprang. Die Treppe in dieser Seitenkammer führte zu einem Geheimraum.

Lara hielt sich an der Kante des Lochs fest (3), ließ sich fallen und fand in der Wandspalte Halt. Sie hangelte daran nun vorsichtig bis zum engen Durchgang nahe der Wasseroberfläche entlang. Raum 4 mußte mit zwei schnellen Sprüngen (von A über B zu C) durchquert werden. Um nicht ins Wasser zu stürzen, hielt Lara sich an der Wandspalte fest und tastete sich nach Westen vor. Nach dem Sprung in Richtung Süden hatte sie endlich wieder festen Boden unter den Füßen und rannte zu Raum 2 zurück, in dem sie nacheinander von drei Wachen unter Beschuß genommen wurde. Der Hebel am Ende der Treppe deaktivierte die tödliche Feuerfalle. Lara ließ sich nach unten fallen und lief die nächste Treppe hinunter.

In Raum 5 befanden sich vier Podeste, auf denen je der Anfangsbuchstabe einer Himmelsrichtung zu lesen war. Lara stellte diese Podeste auf die dazugehörigen Felder. Danach betrat sie den westlichen Raum und sprang ins Wasser. Sie schwamm zuerst nach Süden und betätigte einen Hebel; anschließend ging es über den nördlichen Gang zum Raum 5 zurück. Im Osten wurde nun ein Hebel umgelegt und Lara kehrte über den Nordgang zum kühlen Naß zurück. Im Westen konnte jetzt ein weiterer Schalter aktiviert werden. Die Heldin schwamm nordwärts und zog an dem Seil.

Sie passierte nun die offene Tür und stand kurz darauf den beiden netten Herren aus der Zwischensequenz gegenüber. Da sie sich durch Feuerbeschuß nicht beeindrucken ließen, machte Lara aus der Not eine Tugend: Die beiden Widersacher wurden zum Holzgestell im Obergeschoß gelockt, Lara sprang, sobald die Gegner im Begriff waren, zuzuschlagen, zur Seite, und die Zwillinge zerschlugen das Holzgestell (6). Die Archäologin kletterte hinauf und erreichte ein unheimliches Gemäuer. In Westen dieser Vorhalle plünderte sie einen Geheimraum. Danach betrat sie die Höhle.

VIII. PYRAMIDEN

27. Der Sphinx Komplex (1)

Einer der beiden Gegner auf dem Straßenabschnitt trug einen Silberschlüssel bei sich, der bei der nahen Tür zum Einsatz kam. Um das Tor im nächsten Raum zu öffnen, mußten lediglich die Hebel im Norden und Süden aktiviert werden. Der erste Abgrund im Norden ließ sich nur mit einem leicht schrägen Sprung von A nach B überwinden (1). Lara überquerte eine weitere Schlucht, trat dann die Tür auf und schob das Regal zur Seite. Das Gitter wurde zerschossen (2), und unsere Heldin krabbelte in Raum 3. Sie nahm das Schaufelblatt auf und schob Regal A zu B und Regal C zu D und nahm ein neues Gewehr auf. Die Archäologin drückte den Knopf am Ausgang und stieß nun nach Süden vor, lief an der Vorderseite der Sphinx vorbei und überquerte den westlichen Abgrund. Im Norden tötete sie zwei Wachen und zerstörte die Kisten, in denen ein Holzstab verstaut war. Stab und Schaufelblatt wurden zu einer Schaufel zusammengesetzt. Im Osten befand sich ein kleiner Felsvorsprung, über den Lara auf die Arme der Sphinx stieg und zur Steintafel zwischen den Armen kam. Im brüchigen Gestein setzte sie die Schaufel ein (4).

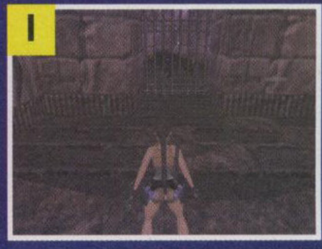
28. Der Tempel im Tal

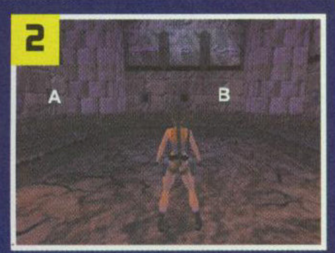
Als Lara auf das Wandgemälde im Norden zutrat, wurden die beiden dort stationierten Wächter auf sie aufmerksam. Die Heldin konnte sie in die beiden Räumen im Eingangsbereich des Tempels einsperren, indem sie die Wächter in einen Raum lockte, hinausrannte und den Hebel umlegte (1).

Im Westen nahm sie einen Zettel auf und drückte auf der zentralen Tafel nacheinander die Symbole 3-1-2. Ein Tor im Westen öffnete sich. Lara betrat den Raum jedoch vorläufig noch nicht, sie probierte zuerst die anderen Kombinationen nacheinander aus:

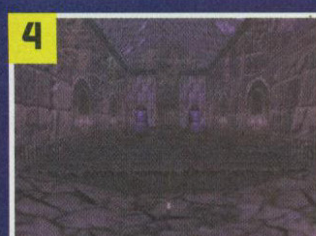
1-2-3 (Osten): Lara gelangte zu Raum 2. Hier griff sie in die beiden Löcher, die mit dem selben Symbol gekenn-

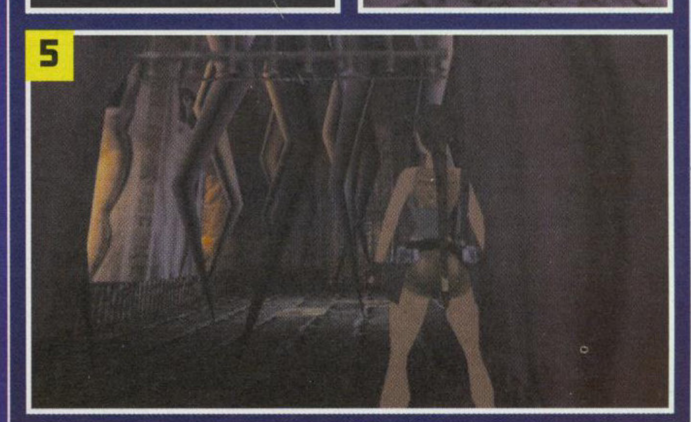
LEVEL 28: DER TEMPEL IM TAL

1


2


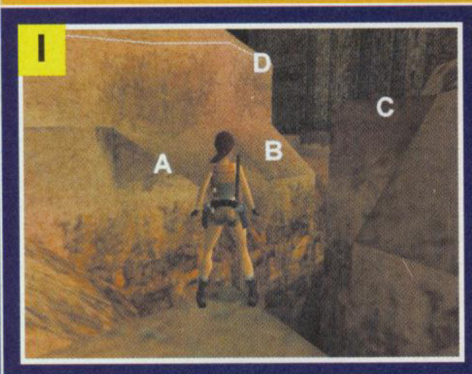
3


4


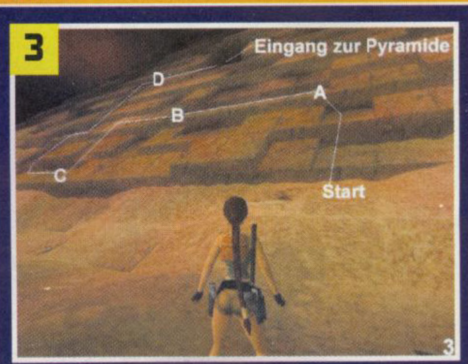
5


→

LEVEL 29: DIE PYRAMIDE DES MENKAURE



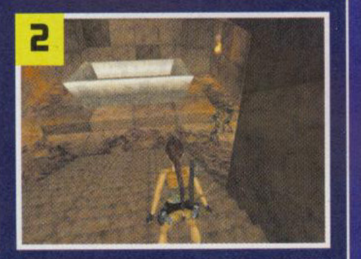


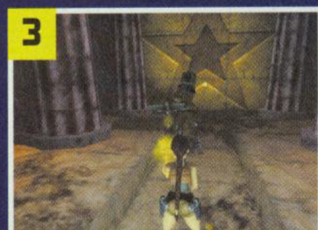


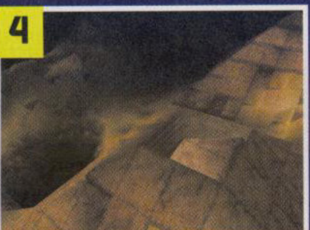
zeichnet waren, also A und B.
2-1-3 (Südwesten): Nachdem Lara die vier Krokodile ausgeschaltet hatte, durchsuchte sie alle vier Löcher, nahm danach das Amulett aus der Vertiefung in der Mitte des Raumes und legte den Hebel im Westen um.
2-3-1 (Südosten): Lara erreichte den Einstieg zum Wasser. Sie bog bei den Abzweigungen wie in Bild 3 beschrieben ab: Es ging dabei von A nach B, von B nach C, usw. In allen fünf Räumen mußten Hebel umgelegt werden. In Raum E fand die Heldin das dritte Amulett. Sie schwamm nach Westen und dann nach oben, um zum Ausgangspunkt zurückzukehren.
3-2-1 (Nordwesten): Im südlichen Spalt bog sie links und gleich darauf rechts ab und legte den Hebel um. Im Nordspalt hielt sie sich zweimal links.
Hinweis: Öffnet sich das nordöstliche Tor, habt Ihr die Niete gezogen. Ladet in diesem Fall am besten Euren letzten Spielstand. Ansonsten müßt Ihr Euch durch ein Labyrinth, das mit Fallen nur so gespickt ist, kämpfen: Passiert, nachdem Ihr den Abgrund überwunden habt, den folgenden Gang und haltet Euch rechts. Sprintet durch den nächsten Gang, um den Bodenfallen zu entgehen. Wählt nun den linken oder rechten Gang aus (auf keinen Fall den mittleren) und legt die Strecke kriechend zurück. Die beiden Stachelräder werden, wie schon in Level 11, mit Rückwärtssaltos überwunden. Aktiviert den Hebel und kehrt zum Hauptraum zurück (die Fallen funktionieren noch immer in gewohnter Perfektion).
In der Haupthalle wandte sich die Heldin nun nach Westen und setzte in die Nischen von Raum 4 die Amulette ein. Unsere Archäologin hangelte sich über den Abgrund und sammelte in der nächsten Kammer in Windeseile die vier Statuen ein, bevor sie von den herabgleitenden Stacheln (5) getötet werden konnte. Sie rannte durch den nächsten Raum, in dem es etliche Stachelfallen gab und tastete sich an der Decke entlang über einen weiteren Abgrund.

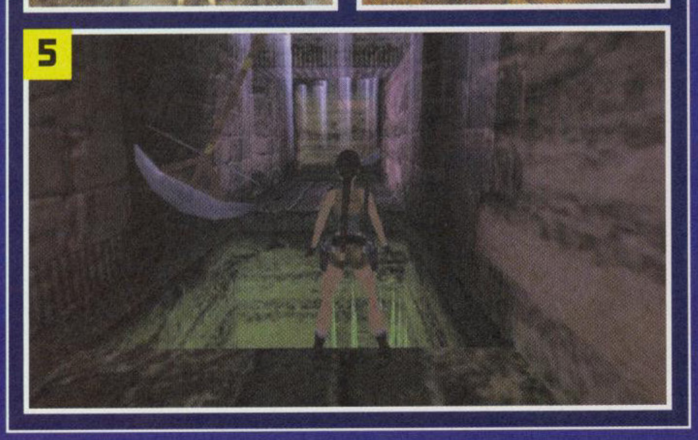
LEVEL 30: IN DER PYRAMIDE DES MENKAURE











29. Die Pyramide des Menkaure

Lara kletterte auf den Berg, öffnete die Luke in der Decke der Höhle und stieg ins Freie. Oben erwartete sie bereits ein Skorpion, ein gefährlicher Gegner, dem sie mit dem Gewehr beikommen konnte. Nachdem sie über zwei tiefe Löcher im Norden gesprungen war, stand sie vor der gigantischen Pyramide, ließ sie jedoch vorerst links liegen und lief nach Osten (1). Mit einem komplizierten Dreifachsprung erreichte sie sicher die andere Seite des Abgrundes.
Die Heldin öffnete die Tür des südlichen Gebäudes, zog ihr Gewehr und erschoß den Skorpion, der gerade im Begriff war, einen Menschen zu töten (2). Indem sie den Skorpion schnell genug unschädlich machte, rettete sie dessen Leben und erhielt neben einem Schlüsselbund einen weiteren Schlüssel. Um zur Pyramide zurückzukehren, mußte Lara sich bei 1 an der Kante D entlanghangeln.
Der Aufstieg wird in Bild 3 beschrieben. Lara setzte beim Eingang das Schlüsselbund ein.

30. In der Pyramide des Menkaure

Wenn Lara auf der Treppe zum Kellergewölbe nach oben blickte, konnte sie einen gelben Stern sehen (1), den sie mit der Armbrust abgeschoß. Danach sprang sie in das Loch im silbernen Container (2).
Nach einem kurzen Gang schwang sie sich mit dem Seil zur anderen Seite der Stachelgrube. Und da ihr das Schwingen so viel Spaß bereitet hatte, versuchte sie ihr Glück im nordwestlichen Raum erneut. Nachdem der Hebel aktiviert war und Lara sich auf die andere Seite der Grube zurückgeschwungen

hatte, suchte sie den südwestlichen Raum auf und stürzte sich jetzt schon routiniert auf die nächsten Seile. Im folgenden Raum brach sie, nachdem sie den Pyramidenwächter ins Jenseits befördert hatte, den sternförmigen Schlüssel aus der Wand (3) und lief zur Eingangshalle zurück.
Sie rutschte den neuen Durchgang hinab und kroch durch den südlichen Gang, um der Klingenfalle zu entgehen. Durch eine Dachluke gelangte sie wieder ins Freie. Dort erschoß sie zwei Skorpione und drückte einen Knopf bei der nördlichen Pyramide (4). Lara kletterte auf die Südliche und stieg die Leitersprossen hinab.
Im Inneren der Pyramide erwarteten Lara keine neuartigen Gefahren. Bei der einzigen Abzweigung (5) sprang sie nach Westen, da sie hier, wenn sie an einem Seil zog, eine Tür öffnen konnte, die den südlichen Durchgang blockierte. Hinter dieser Tür mußte sie über den Abgrund und das Loch springen, um sich an der Kante des Lochs festhalten zu können. Sie ließ sich fallen und stand vor dem Tempel im Tal.

Der Sphinx Komplex (2)

Unsere Akteurin sperrte jetzt die südwestliche Tür mit dem Schlüssel der Wachen auf.

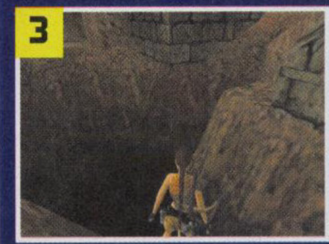
31. Die Mastaba

Lara nahm den Benzinkanister auf, der zwischen den beiden Zapfsäulen im Norden stand, und betrat Durchgang A in Bild 1, wo eine Falltür geöffnet wurde.
Die Archäologin hielt sich im kleinem Höhlenlabyrinth links und gelangte zu einem verzierten Raum. An der Wand waren drei Köpfe, in deren Mündern je ein Edelstein lag. Mit der Armbrust zerstörte sie alle Edelsteine (2) und erhielt eine Feldflasche. Sie verließ die Höhle durch den anderen Ausgang.
Die Heldin sprang über den östlichen Abgrund, vernichtete die Barrikade vor der Tür und trat ein. Nachdem der Raum von lästigem Getier gesäubert war, öffnete sie eine weitere Falltür.
Sie hielt sich diesmal rechts, um einen weiteren Raum mit drei Köpfen zu erreichen. Lara zerschoß abermals die Edelsteine in deren Mündern und erhielt einen Sandsack. Bei der nächsten Weggablung lief sie geradeaus (links liegen zwei

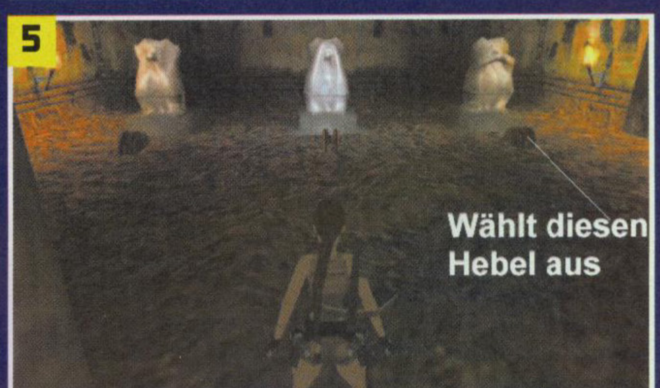
LEVEL 31: DIE MASTABA





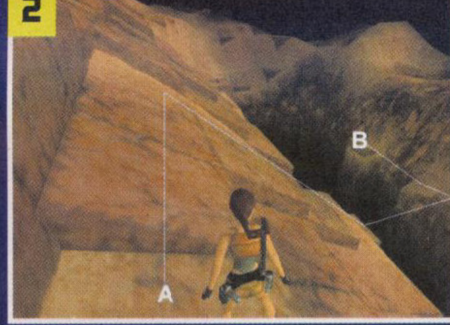


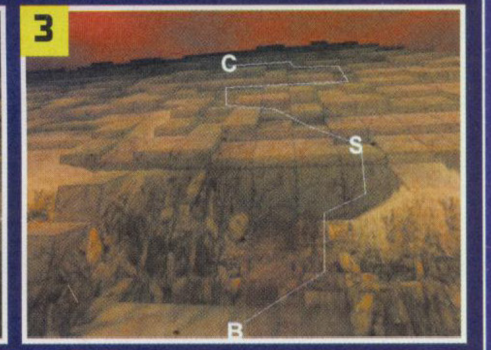


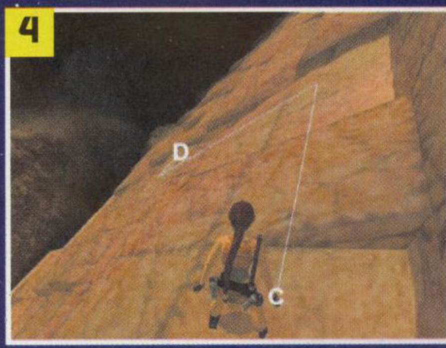


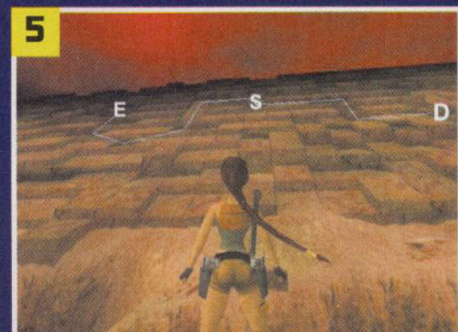
LEVEL 32: DIE GROßE PYRAMIDE

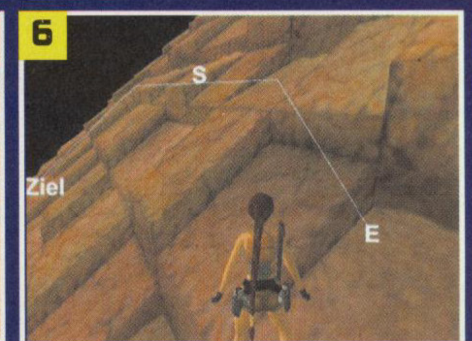












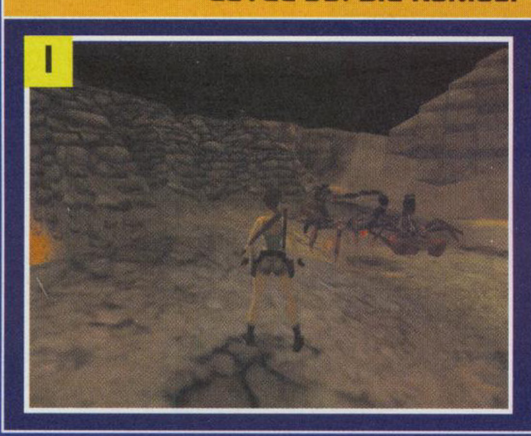
→

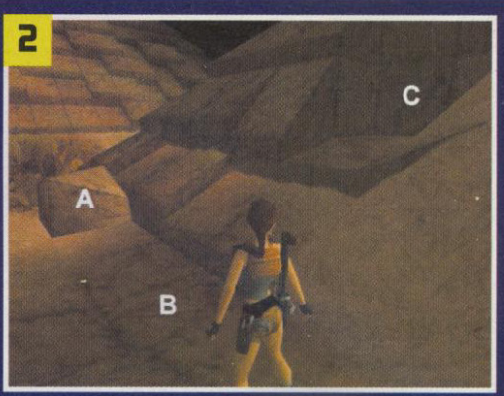
→ Bonusgegenstände), um wieder ins Freie zu gelangen. Sie sprang über das Loch bei 3 und betrat den Gang unter der nächsten Falltür.
Unsere Heldin bog rechts ab, nahm die Fackel auf und lief geradeaus in eine weitere Kammer mit drei Köpfen an der Wand. Nachdem die Edelsteine beseitigt waren, betrat sie Raum 4.
Lara füllte die Feldflasche an der Lache auf und goß das Wasser auf das linke Podest. Der Inhalt des Sandsackes wurde auf dem rechten Podest verteilt und das Benzin auf das mittlere gegossen. Letzteres wurde mit der Fackel zum Brennen gebracht. Das westliche Tor öffnete sich, Lara brach den zweiten Stern aus der Wand und erreichte durch den östlichen Gang wieder die Erdoberfläche.
Diesmal mußte sie zur Südseite des Abgrundes springen, um zum nächsten Höhlensystem vorzudringen. Sie durchquerte es und betrat einen Raum weiter bereits das nächste. Hier mußten zur Abwechslung mal wieder drei Edelsteine abgeschossen werden. In Raum 5 wählte sie den rechten Hebel aus. Ein Affe kletterte nun an der Wand hoch und zog an einem Hebel, der die östliche Tür öffnete. Die Heldin hebelte hier einen Stern aus der Wand und verließ den Raum durch den westlichen Ausgang.

32. Die große Pyramide

Lara schaltete zwei menschliche Gegner aus und sprang über eine kleine Schlucht. Bald stand sie vor der großen Pyramide. Wie Lara sie erklomm, zeigen die Bilder 1-6.

LEVEL 33: DIE KÖNIGSPYRAMIDEN VON KHUFU





33. Die Königspyramiden von Khufu

Bevor es an der Westseite der großen Pyramide mit fröhlichem Von-Plattform-zu-Plattform-Hüpfen weiterging, mußten zwei Skorpione beseitigt werden (1). Lara räumte die beiden Südräume aus: Jetzt zahlte es sich aus, daß sie das Leben des Einheimischen vor der Pyramide des Menkaure gerettet hatte, da sie mit dem Waffenkammerschlüssel das Tor im südwestlichen Raum entriegeln konnte. Lara kämpfte sich nach Norden bis zu Bild 2 vor. Dort wurde Block A, dem sie im übrigen als ausgebildete Archäologin sofort (wer's glaubt...) ansah, daß er beweglich war, auf Pos. B geschoben, um Tür C zu öffnen. Durch eine Falltür gelangte sie in ein Höhlenlabyrinth. Da sie sich vom Ausgangspunkt aus stets rechts hielt, gelangte sie bald zur Kammer, in der der vierte Stern aufbewahrt wurde. Sie nahm ihn an sich und bog rechts ab, lief geradeaus, wählte anschließend zuerst den linken, dann den rechten Gang, um den Ausgang zu erreichen. Wieder an der frischen Luft, kletterte sie zum Eingang der Pyramide im Nordosten.

IX. DIE RACHE DES SETH

34. In der großen Pyramide

Lara bog bei der Abzweigung nach Osten ab und durchschritt die längliche Halle. Die Falle (1) konnte sie überwinden, indem sie im richtigen Moment durch den Gang rannte. In der Mitte des nächsten Raumes fand sie eine Fackel, die sie bei einem der Lichtspender anzündete. Die Heldin setzte nun die restlichen vier Fackeln in Brand und drückte den Hebel in der westlichen Kammer. Danach kehrte sie zum vorigen Raum zurück, lief die nördliche Rampe hoch, setzte in Raum 2 die vier Sterne ein und legte den Hebel um. Danach suchte sie wieder Zimmer 1 auf. Dort hatte sich inzwischen eine kleine Nebenkammer geöffnet, in der ein Hebel aktiviert wurde. Lara kehrte zum Hauptgang zurück und stieß nach Norden vor. Unterwegs entdeckte sie in einem der Löcher eine gut getarnte Nische (3). Schließlich kletterte sie an der porösen Wand entlang zum letzten Level.

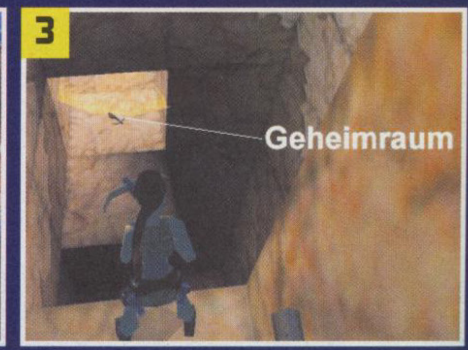
35. Der Tempel des Horus

In den ersten Räumen des Tempels mußten die Waagschalen ausgeglichen werden (1). Lara nahm die große Feldflasche auf.
Hinweis: Beim Lösungsweg wird davon ausgegangen, daß beide Feldflaschen beim Betreten jedes der drei Rätselräume leer sind.
Im ersten Raum wurden zwei Liter verlangt. Lara füllte den großen Beutel (5l), aus ihm die kleinere Flasche (3l) und schüttete den restlichen Inhalt des großen Beutels auf die linke Waagschale. Im Verbindungsraum rutschte die Heldin im

LEVEL 34: IN DER GROBEN PYRAMIDE

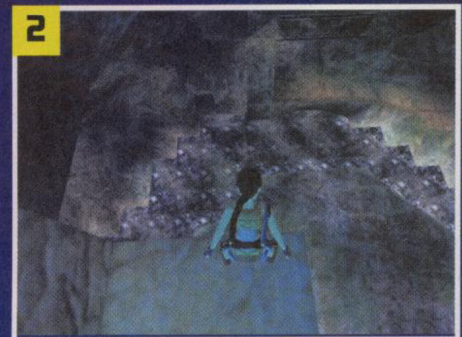




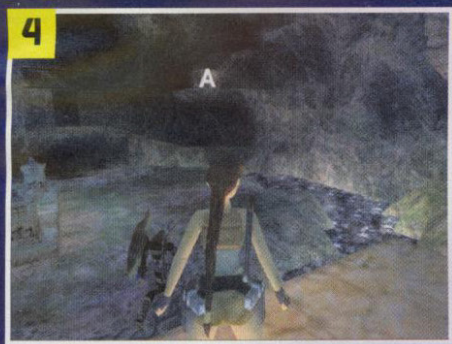


LEVEL 35: DER TEMPEL DES HORUS

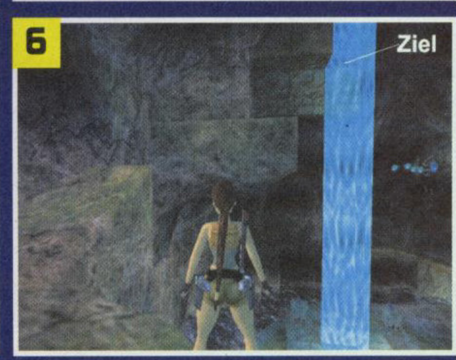












richtigen Augenblick an den Stacheln vorbei. In der zweiten Kammer sollten vier Liter auf die linke Schale gegossen werden. Zu diesem Zweck füllte sie den großen Beutel, damit dann den kleineren, leerte letzteren, goß den Rest im großen Beutel in den kleineren, füllte den großen Beutel wieder auf und aus ihm den kleinen bis oben auf. Das übriggebliebene Wasser in der großen Flasche schüttete Lara in die Waagschale.

Im letzten Raum wurde ein Liter verlangt. Lara ging genauso vor wie im vorigen Raum, leerte jedoch zum Schluß den kleinen Beutel nochmals aus und füllte ihn ein letztes Mal aus der großen Flasche, bevor sie den Rest in die Schale goß. Die Archäologin erreichte nun einen tiefen Schacht. Sie kletterte hinunter und ließ sich auf Plattform 2, die sich über dem Boden befand, fallen. Sie nahm Anlauf, sprang nach Norden und stürzte ins Wasser.

Lara betrat die große zentrale Plattform und stellte die vier heiligen Skulpturen auf die Podeste, die rund um die Horus-Statue verteilt waren. Danach legte sie der Statue die Rüstung an. Nach einer kleinen Zwischensequenz sprang sie ins Wasser und schnappte sich das Ankh, das im Nordteil des Weihers zu finden war (3). Im Südwesten verließ sie das Wasser, lief die Rampe hoch, drückte im südlichen Nebenraum einen Schalter, sprang erneut ins Wasser und verließ es im Nordosten, lief zum nördlichen Nebenraum und aktivierte einen Hebel. Sie schwamm erneut nach Südwesten und hüpfte – erst an der südlichen, dann an der östlichen Wand entlang – zur Plattform A (4) und kletterte eine Etage aufwärts. Bei 5 fanden ihre Hände an der Decke Halt, so daß sie sich nach Süden an ihr entlanghangeln konnte. Auf der nächsten Plattform sprang sie ein weiteres Mal in die Luft und hangelte sich nach Südosten. Von dort aus erreichte sie eine schmale Höhle, die sie durchquerte. Bei 6 mußte sie nur noch zur porösen Wand springen und den Schacht wieder hochklettern.

Lara versiegelte den Zugang zu Seths Halle mit dem Ankh und mußte nur noch einige Fallen und Stachelgruben überwinden, um zum Ausgang der Pyramide zu gelangen. Damit enden Laras bisherige Tagebücher. Was dort wirklich geschah, werden wir wohl in Tomb Raider V oder auch niemals erfahren... ■

DAS FINALE!





→

URBAN CHAOS

Wer Officer Darci bei ihrer Aufgabe, Union City in ein ungefährliches Pflaster zu verwandeln, unter die Arme greifen möchte, der kann dieses mit Cheats versuchen:
Zuerst müßt Ihr den Debug-Modus einschalten, indem Ihr mit F9 eine Eingabezeile aufruft und dort BANGUNSNOTGAMES eintippt. Dies versorgt Darci auch schon mit Unverwundbarkeit. Nun funktionieren in der Eingabezeile auch die folgenden Cheats:

BOO	(nette Explosion)
CRINKLES	(?)
ROPER	(Roper steuern)
DARCI	(Darci steuern)
WORLD	(Musik anwählen)
WIN	(Level gewinnen)
LOSE	(Level verlieren)
CCTV	(Alles wird neongrün)
TELW x	(x = Zahl; zu wichtigem Punkt x teleportieren)
TELS	(Teleportationspunkt speichern)
TELR	(zu gespeichertem T.-Punkt teleportieren)

Außerdem sind diverse Tasten jetzt mit witzigen Gags belegt => selbst ausprobieren!

SLAVE ZERO

Eurem Kampfroboter macht Ihr das Leben leicht, indem Ihr im Chat-Fenster (Taste T) diese Codes eingebt:

/goodies	(bessere Waffen)
/i win	(Mission gewinnen)
/onass	(Spieler wird zurückgeworfen)
/ouch	(Spieler wird verletzt)
/wilcox	(Spieler schüttelt sich)
/3prong	(Schatten ein-/ausschalten)
/weezie	(Feinde ignorieren Euch)
/mission x	(x = Missionsname; Mission anwählen)

Die einzelnen Missionsnamen lauten:

CREDITS	M00_INTRO	M00_STARTUP	
M01_A	M01_B	M02_A	M02_B
M03_A	M03_B	M03_C	
M04_A	M04_B	M05_A	M05_B
M06_A	M07_A	M07_B	M07_C
M08_A	M08_B	M08_C	
M09_A	M09_B	M09_C	
M11_A	M11_B	M11_C	
M12_A	M12_B	M12_C	
M13_A	M13_B	M13_C	
M14_A	M14_B	M14_C	
M15_A	M15_B	M15_C	

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Um Euren Kreuzzug mit Macht und Magie im Eiltempo abzuschließen, drückt Ihr die Enter-Taste und tippt folgende Codes ein:
Hinweis: Die Minuszeichen vor den meisten Codes dienen nicht nur der Verzierung!

-EMBIGGENME	(Unverwundbarkeit)
-CRAZYGUY	(Alle Zaubersprüche und volle Manareserven)
-WHOAH	(verleiht Euch Flügel)
-UBERLOAD	(Ihr landet in zufälligem Level)
-SHOWFPS	(Framerate anzeigen)
-CALCFPS	(Framerate berechnen)
-BOUNDINGBOX	(Kollisionsrahmen um Objekte anzeigen)
CSWIRE	(Landschaft ein-/ausschalten)

DISCIPLES: SACRED LANDS

Auch im Fantasyreich von Disciples sind Cheatcodes mächtiger als Magie. Gebt sie wie üblich im Chat-Fenster (Enter-Taste) ein.

givememoney	(Ihr erhaltet 5000 Mana and Gold)
upgrademe	(Einheiten erreichen nächste Stufe)
letmemove	(Einheiten erhalten Bewegungspunkte zurück)
makemestronger	(Einheiten heilen)
givemeanotherchance	(Einheiten wiederbeleben)
playhideandseek	(Unsichtbarkeit)
iwanttokilleverybody	(Krieg mit allen Anderen)
iloveallofyou	(Frieden mit allen Anderen)
wouldyou?	(Allianz mit allen Anderen)
iwanttobuildagain	(Ihr dürft nochmals bauen)
iwillkeepaneyeonyou	(Feinde & Monster anzeigen)
whoturnedoffthelights	(Karte verdunkeln)
nowicanseeyou	(Karte aufdecken)
nobodycanbeatme	(Mission gewinnen)
whataloseriam	(Mission verlieren)

Asche auf unsere Häupter

Da haben wir es doch gleich zweimal geschafft, unserem schon längst bekannten Tips-Autor Michael Berg einen „ übel mitzuspielen“: Während wir ihn als Autor unserer Drakan-Lösung in PP 1/2000 gleich völlig unterschlagen haben, verpaßten wir ihm dann im ersten Teil der Tomb Raider-Lösung den Vornamen „Christian“. Obwohl fast unendschuldbar, hoffen wir doch auf Verständnis und geloben Besserung. Sorry, Michael – aber alle Fans haben´s sowieso gemerkt...!

ULTIMA IX: ASCENSION

Wer sich den ultimativen Kampf des Avatars gegen den Guardian und die Bugs schon zugelegt hat, wird sich womöglich über folgende Cheats freuen, die einen auch schon mal den einen oder anderen Bug umgehen lassen. Allerdings ist eine kleine Warnung angebracht, da übermäßiges Cheaten den Plot durcheinanderbringen und im Extremfall gar das Spiel unlösbar machen kann.
Die Cheats aktiviert Ihr, indem Ihr mit dem Editor die Datei **keymap.bmp** öffnet und zwischen die anderen Tastaturbelegungen die Cheatmodes wie folgt eingebt:
Beispiel:

Alt+Shift+i = toggle_avatar_invulnerable

Vor dem Gleichheitszeichen steht der Tastaturbefehl, mit dem sich der dahinterstehende Cheat im Spiel selbst aktivieren läßt. Achtet darauf, jeden Tastaturbefehl nicht mehr als einmal zu verwenden. An Cheatmodes habt Ihr hierfür folgende Auswahl:

toggle_avatar_invulnerable
(Avatar unverletzlich)
toggle_avatar_fly
(Avatar fliegt und durchdringt Wände)
toggle_avatar_fast
(Avatar läuft schneller)
pass_one_hour
(Zeit eine Stunde später)
unpass_one_hour
(Zeit eine Stunde früher)
pass_one_minute
(Zeit eine Minute später)
unpass_one_minute
(Zeit eine Minute früher)
toggle_storms
(Sturm herbeirufen)
toggle_wind
(Wind herbeirufen)
toggle_sun
(Sonne herbeirufen)

Ab Patch 1.07 funktionieren ausserdem:
recharge_mana
(magische Energie auffüllen)
fill_spellbook
(alle Zaubersprüche im Buch)

Mit derselben Datei könnt Ihr außerdem die Sichtweite per Tastendruck verstellen, indem Ihr vor den „clipping plane"-Befehlen die Doppelpunkte entfernt.

Einige weitere Tips, um Euch das Leben in Britannia zu erleichtern:
-Führt immer einen Stab mit Euch, er dient Euch als tragbare Leiter. Stellt ihn einfach irgendwo hin, und der Avatar kann auf seine Spitze springen und von Ihr aus weiter nach oben. Vergeßt nicht, ihn anschließend wieder mitzunehmen. Wenn Ihr das gleiche beim Haus des Avatars z.B. mit dem Schwert macht, könnt Ihr das verschlossene Tor überwinden, hinter dem ein Hebel neben einem Baum Euch ein Geheimnis zugänglich macht.
-Wenn Ihr eine Flasche ins Wasser werft, schwimmt diese an der Oberfläche. Nun könnt Ihr ganz einfach draufspringen. Mit zwei Flaschen lassen sich so beliebige Wasserflächen trockenen Fußes überqueren.
-Die Flaschen erfüllen noch einen weiteren Zweck: Wenn Ihr auf eine Stelle stoßt, die zum Klettern zu steil ist, legt Ihr eine Flasche so auf die Steigung, daß sie stehenbleibt. Nun könnt Ihr draufspringen.
-Wie in jedem Ultima könnt Ihr auch diesmal Lord British umbringen (z.B. als Rache für die Bugs). Dazu müßt Ihr das Gift, das Ihr im Haus des Avatars auf dem Kühlschrank findet, in die Brotmaschine kippen. In LBs Schloss vertauscht Ihr später das Brot auf dem Teller in der Geheimkammer neben dem Speisesaal mit dem Giftbrot. Nun braucht Ihr nur noch zu warten, bis LB dort auf einen Imbiß vorbeischaut... Natürlich solltet Ihr vorher speichern, da das Spiel anschließend nicht mehr lösbar ist!

INSERENTENVERZEICHNIS

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst/Textchefin: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Luc Martin (luc), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Artur Hoffmann (ah), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind **Meinungsbeiträge** und mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.)

Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)

Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/45068470, Telefax: 089/45068449

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

Titellayout: Martina Siebert, Richard Hood

Fotografie: Josef Bleier

Verantwortlich für Anzeigen: Suzanne Counsell (089/450684??

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 2000

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 7,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 80,40 Mark (41,11 Euro); Ausland: 104,40 Mark (53,38 Euro); A: 660,- ÖS; CH: 80,40 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Brigitte Feigel (089/45068447)

Technik: medienservice Brodschelm

Kapellenweg 6, 81371 München

Druck: Mohn Media Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 m, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

Anfragen an Brigitte Feigel Tel.: 089/45068-447
Fax: 089/45068-950

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Future Verlag ist eine 100%-Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath, England.

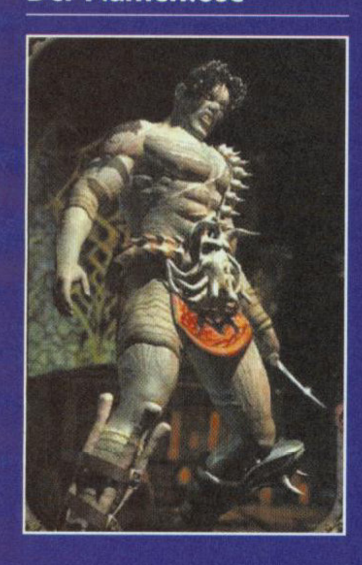
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



PLANESCAPE: TORMENT

Aufgrund der Unzahl an verschiedenen Lösungswegen, die Euch in und um Sigil zur Verfügung stehen, würde Euch eine Komplettlösung oftmals Entscheidungen vorwegnehmen, mit denen Ihr selbst Euren Charakter nach Eurer Vorstellung formen könnt. Schließlich will nicht jeder von Euch das Spiel mit demselben Charakter durchspielen, wie der Autor dieser Zeilen, und eine andere Ausprägung bedingt oftmals unterschiedliche Lösungsansätze. Da in jedem Fall eine taktisch ausgeglichene Party eine Vorbedingung zum Erfolg ist, empfahl es sich, hier einige Tips zum Charakter- und Partymanagement einzubringen.

Der Namenlose



Die Entscheidung, welche der drei möglichen Karrieren der Namenlose verfolgen sollte, soll Euch hier nicht abgenommen werden. Vielmehr sind einige Hinweise zur Charakterentwicklung angebracht, die das Handbuch verschweigt, die Ihr aber wissen solltet, um Euren Charakter zu optimieren.

Für die Dialoge, die einen wichtigen Teil des Spiels ausmachen, empfehlen sich für jede Klasse hohe Werte bei **Int**, aber auch **Wis**, **Cha** und **Dex**, um alle Gesprächsoptionen zu erhalten. Außerdem erleichtert hohe Int die Erinnerung an vergangene Leben.

Str erlaubt dem Helden zusätzlich die Möglichkeit, NSCs einzuschüchtern. Wenn Ihr **Str** mit einem Charakterpunkt von 18 auf 19 erhöhen wollt, erhöht vorher die Stärke des Charakters mittels Gegenstand temporär auf 19 und steigt erst dann eine Stufe auf, ansonsten erfolgt die Erhöhung in vielen kleinen Schritten.

Mit einem guten Wert in **Wis** erhaltet Ihr neben dem nützlichen Erfahrungsbonus Warnungen vor Gefahren sowie einem erhöhten Glück, jener unsichtbaren, aber mächtigen Statistik, die Euch entscheidende Boni in allen Bereichen zukommen läßt.

Dank **Con** regeneriert sich der Namenlose wesentlich schneller, bei einem Wert von 25 heilt er sich zwischen zwei Kämpfen üblicherweise von alleine.

Cha schließlich (in Computerrollenspielen so oft vernachlässigt) erlaubt Euch in den Läden saftige Rabatte – Eure Aussagen besitzen enorme Überzeugungskraft, und Belohnungen fallen häufig viel großzügiger aus.

Wenn ein Charakter zum ersten Mal Stufe 7 erreicht, erhält er einen Punkt zu seiner Primärstatistik hinzu (Kämpfer – Str, Dieb – Dex, Magier – Int), bei Stufe 13 noch mehr. Mit diesem Wissen sowie der Information aus dem Handbuch sollte es Euch möglich sein, Euren Charakter im Hinblick auf die gewählte Klasse und damit auf seine Funktion in der Party optimal zu entwickeln.

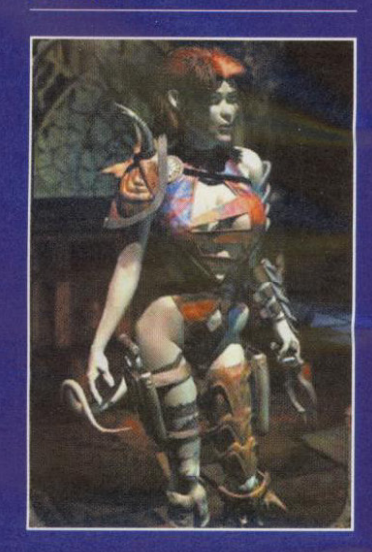
Morte

Während Morte mit seinen 75% Resistenz gegen Angriffe aller Art zu Beginn ideal dazu geeignet ist, die Schläge der Gegner auf sich zu ziehen, wird er später einer der verwundbarsten Charaktere, da er sich nicht mit Gegenständen ausrüsten kann, die direkt oder indirekt seine Rüstungsklasse verbessern. Etwas Abhilfe könnt Ihr schaffen, indem Ihr sein Geheimnis löst. Dazu müßt Ihr entweder von Fall-from-Grace oder an der Schädelsäule herausfinden, daß er Euch die ganze Zeit über angelogen hat, und ihn dann fragen, weshalb er Euch folgt. Auf diese Weise erhält er einen dicken Bonus zu seinen Statistiken. In der Party behalten solltet Ihr ihn in jedem Fall wegen seiner Fähigkeit „Litanei der Flüche“, die er an verschiedenen Stellen verbessern kann und die im Kampf einen feindlichen Magier so gut wie neutralisiert.

Dak'kon

Der Githzerai ist sicherlich das wertvollste Mitglied Eurer Party. Rüstet ihn früh mit dem **Str+2**-Tattoo aus und senkt seine Rüstungsklasse. Lernt von ihm die Sprache seiner Rasse, und nach dem nächsten Gespräch mit einem anderen Githzerai erfahrt Ihr, daß er ein Sklave ist, wenn Ihr Dak'kon erneut ansprecht. Als Magier könnt Ihr ihn nun auf die Lehren des Zerthimon ansprechen. Mit genügend hohen Werten in **Int** und **Wis** (ca. 20) erhaltet Ihr nicht nur die Magie der Githzerai, sondern erlöst Dak'kon aus seinem Dilemma, und seine Werte steigen enorm an. Zusammen mit seinen Defensivsprüchen wird er so zur brillanten Kampfmaschine

Annah



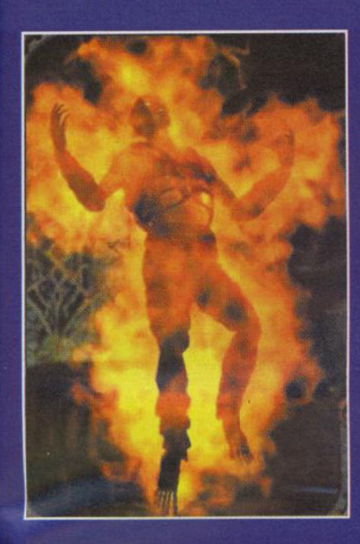
Neben Ihren Fähigkeiten als Diebin taugt Annah leider reichlich wenig als Kämpferin. Zwar steigert sie sich konstant und erreicht auch schon früh AC-10, doch bleiben ihre Trefferwahrscheinlichkeit zu klein. Trotzdem in höheren Stufen stark als Backstab-Spezialistin. Außerdem sorgt sie für amüsante Einwürfe bei den Dialogen mit NPCs.

Fall-from-Grace

Als einzige verfügbare Klerikerin solltet Ihr Fall-from-Grace schon alleine wegen Ihrer Heilkünste in der Party behalten. Mit der richtigen Rüstung hält sie sich auch in einem Kampf ganz gut, und ihr „Call Lightning“-Zauber ist einer der besten im ganzen Spiel.

Ignus

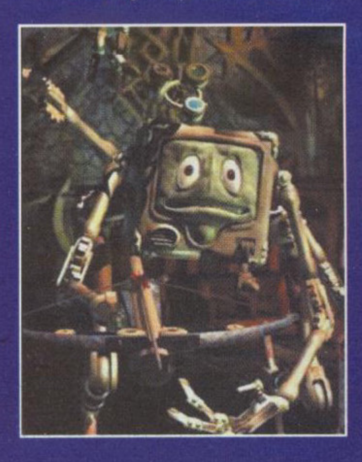
Zwar ist es aufgrund der Erfahrungspunkte durchaus lohnend, Ignus aus seiner mißlichen Lage zu befreien, und das Erlernen seiner Feuerzauber sind die Opferung eines Fingers,



einer Hand, eines Auges und Eurer Eingeweide allemal Wert. Danach könnt Ihr den Feuerteufel aber getrost zurücklassen. Zum einen ist er als Magier nicht so gut wie Dak'kon (und schon gar nicht wie Ihr, falls Ihr Euch für diesen Pfad entscheidet) und im Kampf eine Gefahr für die ganze Party. Zum anderen lachen die Dämonen der späteren Abschnitte nur über feuerbasierte Angriffe.

Nordom

Falls Ihr Euch bisher gewundert habt, wozu im Inventar eigentlich Platz für Fernwaffen besteht, so erklärt der verwirrte Modron Nordom mit seinen zwei Armbrüsten diese Frage. Benutzt den Modron-Würfel nach einem Gespräch mit den Modrons im Bordell, um in den Dungeon-Generator zu gelangen. Repariert diesen, stellt den Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe und findet Nordom im Labyrinth. Nachdem Ihr den bösen Magier darin erledigt habt, könnt Ihr Nordom Befehle erteilen. Je nach Beruf (Kämpfer, Dieb, Magier) fällt das Ergebnis anders aus. Darum wäre es ratsam, nacheinander die Charakterklasse zu wechseln. Schließlich erlaubt Euch das Anwählen sämtlicher Diologoptionen (bis auf die eine...) zusammen mit einem hohen Cha-Wert, seine Werte noch sehr viel weiter ansteigen zu lassen. Gebt ihm nun noch die richtige Linse, und Nordom dient Euch als Artilleriegeschütz.



Vhailor

Der untote Mercykiller wird zu dem Zeitpunkt, als Ihr ihn im Gefängnis von Curst findet, in Sachen Kampfkraft von Dak'kon schon längst überflügelt. Nehmt ihn trotzdem kurz in die Party auf, um von ihm zu lernen. Falls Ihr nicht wirklich dringend einen Kämpfer braucht und einen Platz in der Party frei habt, überredet Ihr ihn am besten zum Selbstmord. So werdet Ihr ihn wieder los, tut ihm gleichzeitig einen Gefallen und kassiert obendrein noch ein paar Erfahrungspunkte.

Party

Grundsätzlich solltet Ihr Eure Party in zweierlei Hinsicht Eurem Hauptcharakter anpassen. Einerseits, um mit einer zu Eurer Gesinnung passenden Heldengruppe ein vertieftes Spielerlebnis zu erhalten, andererseits, um als Party jeder möglichen Situation gewachsen zu sein. Ein kompletter Alleingang ist zwar laut Black Isle möglich, aber trotz Konzentration aller Erfahrungspunkte auf einen einzigen Charakter sehr schwer (Sterben, Auferstehen, Sterben, Auferstehen, ect.), bringt die Ausbalancierung des Spiels durcheinander und beraubt Euch eines großen Teils der Interaktion mit der Spielwelt. Sorgt Euch besser dafür, daß Ihr mindestens einen guten Kämpfer, einen brauchbaren Magier, einen geschickten Dieb sowie Fall-from-Grace mit zu Ravel nehmt, wobei ein Charakter durchaus auch zwei dieser Positionen einnehmen kann. Damit solltet Ihr, wenn Ihr es schlau anstellt, gegen alles gewappnet sein, was sich zwischen Euch und Euer Schicksal stellen könnte.

SPIELREGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

Future Verlag GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145 H
81671 München

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Hardware-Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

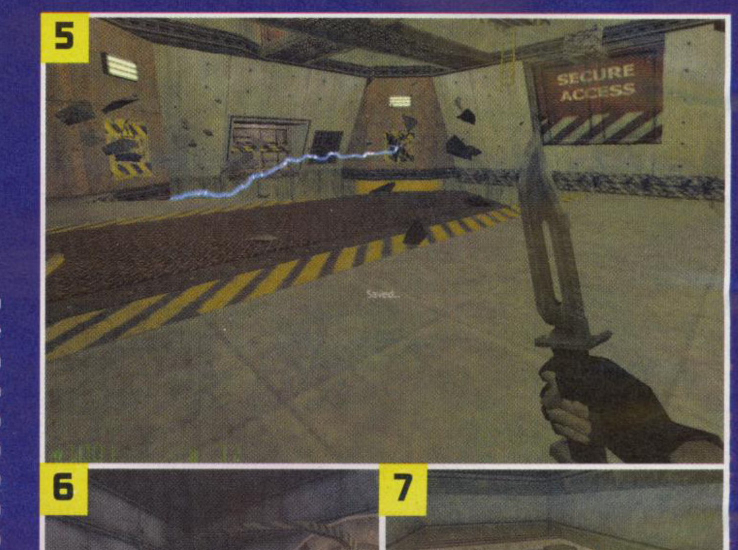
Wer Probleme mit einem Spiel hat, Cheats oder Lösungshilfen braucht, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

KOMPLETTLÖSUNG

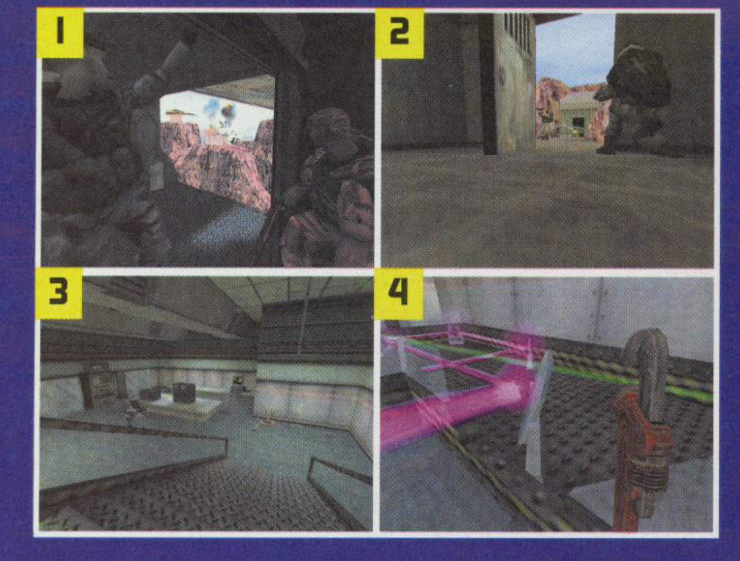
HALF-LIFE: OPPOSING FORCES

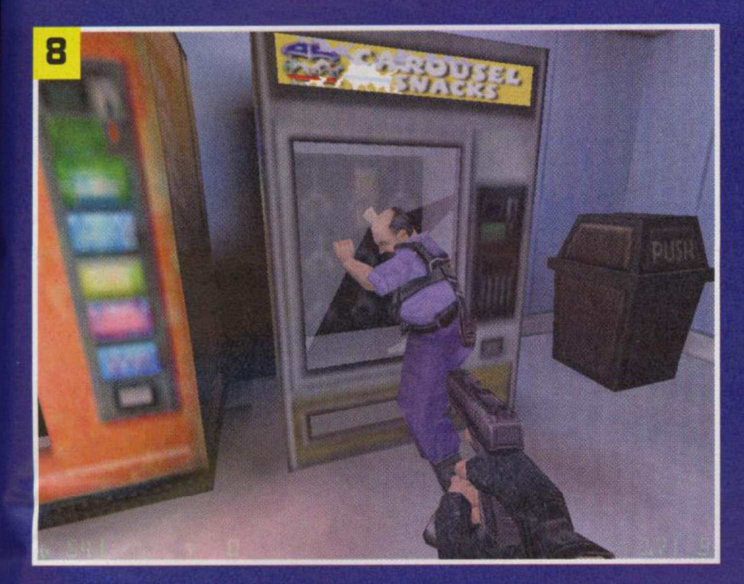
Im Teamwork zeigen Euch hier Jan Baudis und Jan Pieczkowski per Komplettlösung, wie Ihr zu Ende bringt, was Gordon Freeman in Half-Life angefangen hat. Damit sollten die schleimigen Aliens endgültig gebannt sein – zumindest bis zum nächsten Add-On...

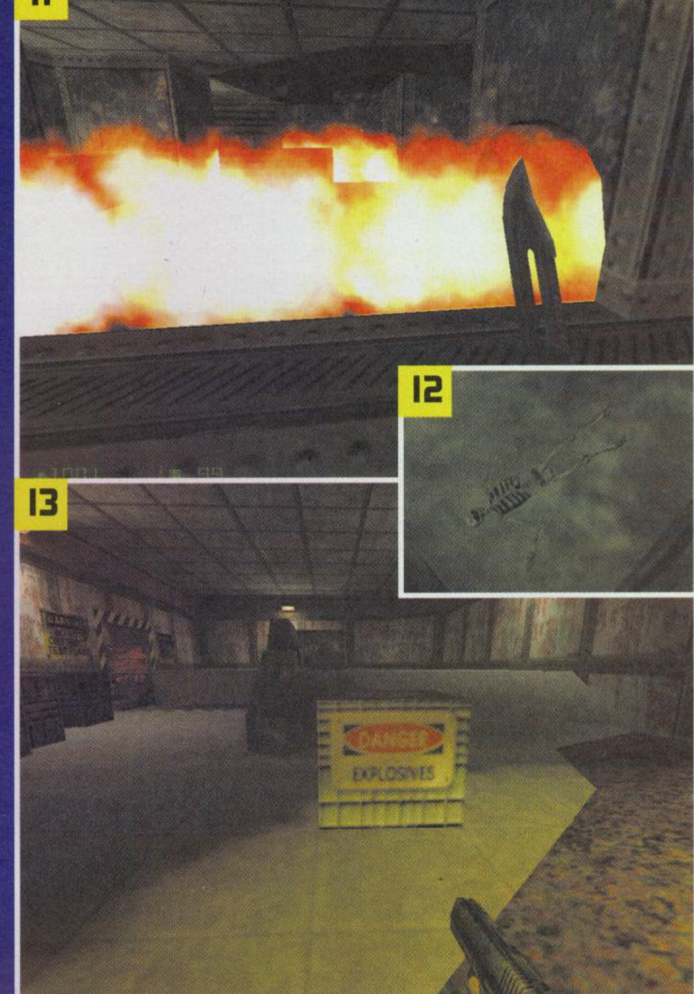


Kapitel I: Welcome to Black Mesa

Durchsucht immer alle Holzkisten, an denen Ihr vorbeikommt, da in ihnen oft Munition und Items versteckt sind. Am Anfang geht Ihr zu den toten Soldaten und sammelt die Weste auf dem Tisch ein, danach zu dem Wachmann, der gerade ein Alien erledigt (Bild 3), und schließlich zur verschlossenen Glastür. Sprecht den Wachmann an, der Euch dann die Tür öffnet. Sammelt die Rohrzange ein und zerschlagt damit den Spiegel, der den rosa Laserstrahl reflektiert (Bild 4). Danach geht Ihr weiter, hüpft über die Schluchten und sammelt beim Alien das Messer ein. Hüpft über die zerstörte Brücke. Geht durch den langen Spalt hindurch und danach durch den großen Tunnel. Sucht den Belüftungsschacht rechts neben dem Zaun und geht hinein. An den Elektroblitzen im Generatorraum geht Ihr gegen den Uhrzeigersinn vorbei. Ihr müßt dabei immer warten, bis die Blitze kurz verschwinden, um vorbeizukommen.
Geht nun weiter durch den Belüftungsschacht, danach zum Hebel mit der Aufschrift "Generator Control" ("Generatorkontrolle") hinten in der Ecke. Drückt ihn hinunter – dadurch wird der Strom abgeschaltet. Öffnet jetzt die Tür des Käfigs und geht durch den großen Tunnel zurück zum gestrandeten Hubschrauber und durch die Lücke daneben. In der Kanalisation steigt Ihr die Leitern hinunter bis zum Fahrstuhl, wo Ihr die Gegner ausschaltet. Links vom Fahrstuhl folgt Ihr dem Gang und überquert die kleine kaputte Brücke. Nähert Euch der Leiter. Jetzt müßt Ihr Euch beeilen, wenn Ihr nicht vom steigenden Giftmüll getötet werden wollt: Geht rechts in die hintere Ecke und wartet, bis die Plattform von oben herunterkommt (Bild 5). Lauft jetzt schnell hinauf und nach links vor die Tür, wo Ihr wartet, bis sie geöffnet wird. Weiter geht es nach links bis zur Plattform, bei der Ihr den Knopf betätigt. Unten links überquert Ihr die Säure nach rechts hinten, wo Ihr die Treppen hoch in den Kontrollraum kommt. Plaziert mit Hilfe des Hebels (vorher Knopf drücken) die Plattform vor der metallischen Tür. Zurück im Hauptraum, erreicht Ihr mit Sprüngen von Kiste zu Kiste über die Plattform nach links einen Schalter. Betätigt ihn, eilt zurück auf die Plattform und über die Kiste in den Gang hinein. Die Schranke öffnet Ihr (Bild 6) und geht hinten links in der Ecke in das kaputte Rohr hinein, durch welches Ihr in die Kanalisation gelangt. Unten im Becken geht Ihr durch das kaputte Gitter und hinten nach rechts, klettert die Leiter hoch und folgt weiter dem Gang. Vergeßt nicht die Granaten rechts hinter der Brücke aufzunehmen und begebt



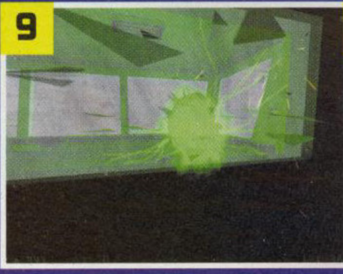




Euch links in den Gang. Die explosive Kiste links zerschießt Ihr, um den Roboter zu behindern (Bild 7) und wartet dann, bis der Roboter seine Arbeit verrichtet hat und der Alarm aufhört. Nun steigt Ihr die hintere Leiter hinunter und springt von Kiste zu Kiste, um den Schalter bei der Pumpe zu betätigen, so daß das radioaktive Material abgepumpt wird. Hinten links öffnet Ihr die Tür und gelangt auf die Fahrstuhlplattform. Drückt den Schalter und erledigt die Aliens darüber. Geht die Rampe hoch, wo Ihr den Wagen mit dem Brett so hinschiebt, daß Ihr bequem in den Einschienenbahnwaggon einsteigen könnt.

Kapitel II: We are pulling out

Gebt acht, wenn der Waggon nach oben fährt: Ihr werdet von Aliens unter Beschuß genommen. Beseitigt sie und wartet, bis der Wagen an seinem Ziel angekommen ist. Steigt aus, nehmt die Waffe auf und erledigt die beiden Aliens, die nun auftauchen. Geht nach links durch die Tür und sprecht den Wachmann an (Bild 8). Er wird Euch von nun an unterstützen. Steigt die Treppen hoch und wartet dort, bis der Wissenschaftler "verschwindet" und die Glasscheibe zerbricht (Bild 9). Hüpft nun durch das Fenster und öffnet die Tür für den Wachmann. Wenn Ihr zur "Security"-Tür kommt, wird der Wachmann sie Euch öffnen und ein Munitionsdepot freigeben. Stellt Euch auf die Plattform und drückt den Schalter. Während die Plattform hochfährt, werft Ihr eine Granate nach oben in den Raum, um die Aliens zu eliminieren. Oben angekommen, kriecht Ihr in den Lüftungsschacht hinten rechts hinein. Klettert die Leiter hoch und quetscht Euch oben erneut durch den Lüftungsschacht. Wenn Ihr das Belüftungsgitter zerschlagt, befindet Ihr Euch auf einem militärischen Stützpunkt – keine Angst, diesmal sind die Jungs auf Eurer Seite.
Schreitet durch die Türen, bis Ihr zu einem Soldaten kommt, den Ihr ansprecht. Geht nun weiter und schmuggelt Euch an dem mit einem Wissenschaftler streitenden Soldaten vorbei durch die Tür. Dort sammelt Ihr die Extras ein und robbt durch den Belüftungsschacht hindurch. Unten geht Ihr durch die



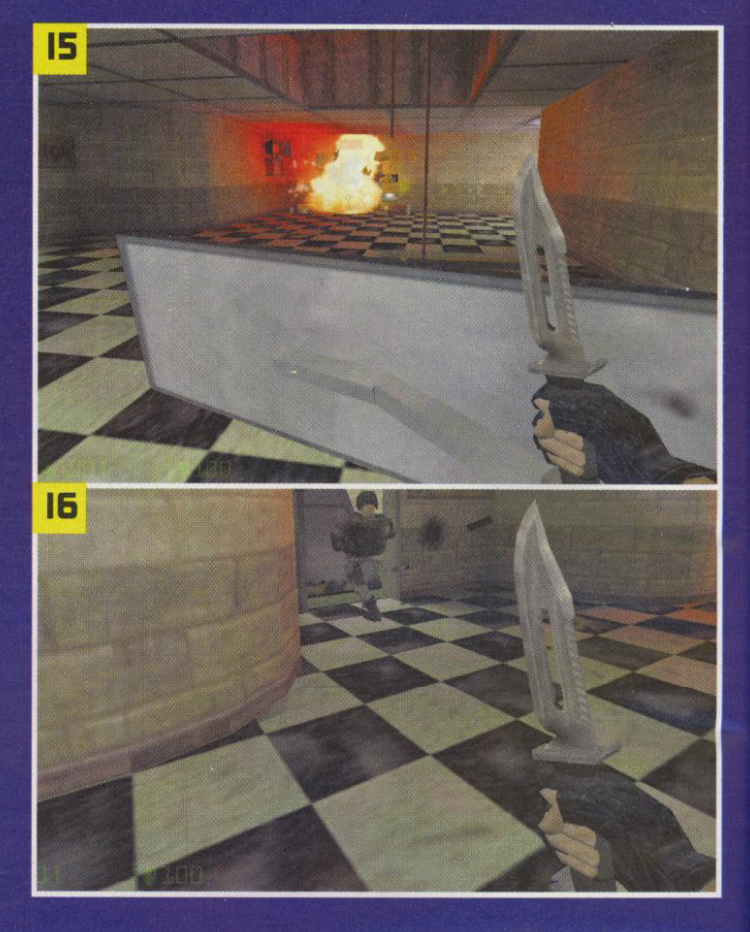


Türen in Richtung der Hangartür, welche jedoch geschlossen wird, bevor Ihr sie erreichen könnt.
Einer der allseits beliebten Regierungsbeamten beäugt Euch hier interessiert durch die Glasscheibe (Bild 10). Lauft ein Stück zurück in die Richtung, aus der Ihr gekommen seid und wartet, bis ein Alien die Wand einschlägt. Beseitigt alle auftauchenden Aliens und geht durch das Loch in der Wand. Dahinter lauft Ihr zunächst nach rechts und biegt dann links ab.

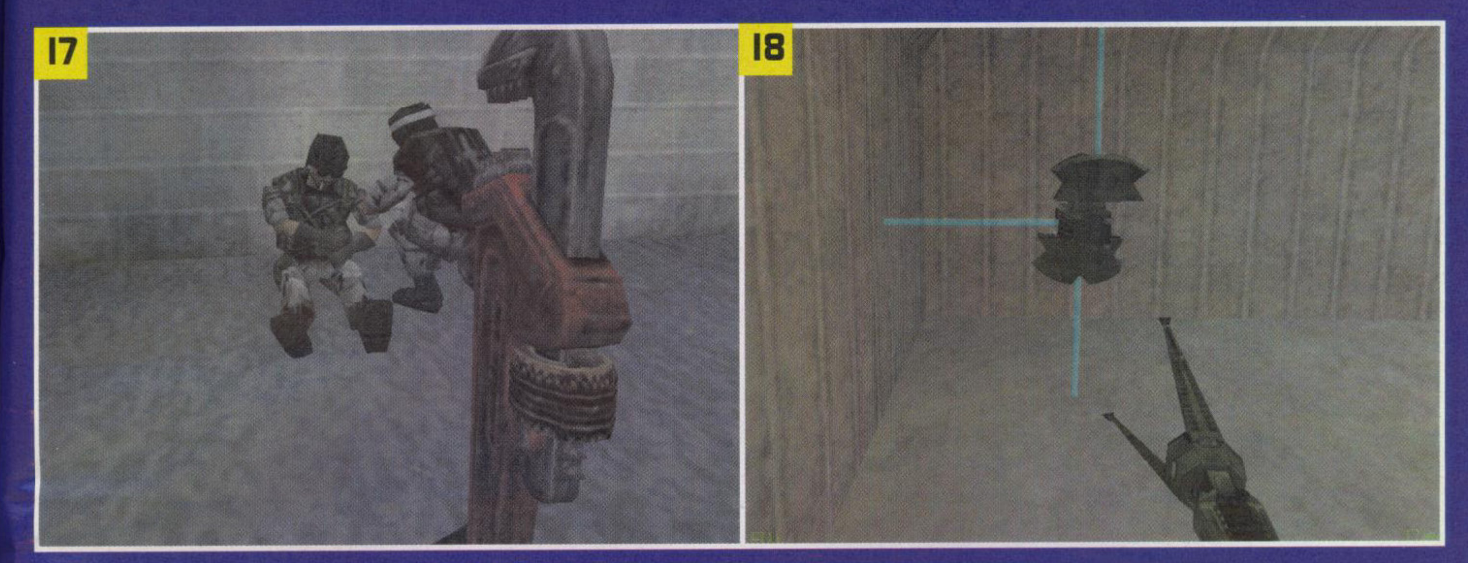
Kapitel III: Missing in Action

Duckt Euch unter den Rohren durch, um dem Gas auszuweichen. Erledigt die Aliens und steigt links im Raum die Rohre hoch, wo Ihr in den Luftschacht hineinkriecht.
Tip: Bei dem zweiten Gitter im Luftschacht könnt Ihr, wenn Ihr es zerstört, im Raum darunter Munition und Energie finden. Durch die Tür gelangt Ihr zurück.
Zerstört das erste Belüftungsgitter im Boden des Luftschachtes und springt hinunter. Duckt Euch und kriecht auf allen Vieren nach links. Vorsicht: in dieser Sequenz solltet Ihr auf jeden Fall öfter zwischenspeichern, da manche der Bodenplatten wegbröckeln und Euch dann in elektrisiertes Wasser fallen lassen. Sollte Euch das passieren, versucht so schnell wie möglich aus dem Wasser heraus zu kommen, und springt dann von Objekt zu Objekt bis zu dem schräg herunter verlaufenden Belüftungsschacht, über den Ihr hochgehen könnt. Hinten im Deckenbereich geht Ihr dann weiter nach rechts um die Ecke. Überspringt dabei die dunkel gefärbten Bodenplatten, da diese unter Euch zusammenbrechen würden. Geht nun über die Ventilator- →

→ streben hinüber zum anderen Gang. Auch an dieser Stelle ist es angebracht, zwischenzuspeichern, um einem verfrühten virtuellen Tod zu entgehen. Steigt die Leiter hinunter und geht rechts an den Rohren vorbei, aus welchen Gas ausströmt.
Tip: Wenn Ihr rechts über die kaputte Brücke springt (etwas schwierig) und die Tür öffnet (weniger schwierig), könnt Ihr, wenn Ihr den Alienmutanten beseitigt, Lebensenergie und Energie für das PCV einsammeln. Springt anschließend wieder zurück.
Geht nach links, zwängt Euch zwischen den Ventilatoren hindurch und steigt links die Leiter hinunter, wo Ihr durch die Öffnung des rechten, kaputten Ventilators hindurchgeht. Dort springt Ihr durch das beschädigte Gitter in den Belüftungsschacht hinunter. Zerschlagt das Gitter und verlaßt den Schacht wieder. Überspringt die erste Mulde, wenn gerade kein Feuer ausströmt (Bild 11). Bei der zweiten Mulde (vorher abspeichern) müßt Ihr zuerst auf die untere Kiste springen und von dort aus hinüber auf die andere Seite (auf keinen Fall von der größeren Kiste aus, da Ihr ansonsten gegen die Decke stoßen und dann knusprig-braun geröstet werden würdet!). Eliminiert die Aliens und geht links durch den Schacht, der mit einem Gitter versperrt ist. Folgt dem Schacht bis zu einem Bodengitter, das Ihr zerschlagt, und springt hinunter. Am Flammenwerfer Nummer 1 huscht Ihr vorbei, wenn es eine kurze Feuerpause gibt, und eilt dann beim Flammenwerfer Nummer 2 dem Feuerstrahl hinterher. Am Ende der Mulde könnt Ihr stehenbleiben, da Ihr dort nicht mehr vom Feuer getroffen werdet. Eliminiert die Mutanten. Nun schiebt Ihr die hellgraue explosive Kiste (Bild 13) links an der Treppe vorbei bis an die hintere Wand. Klettert jetzt die Treppe hoch auf das Podest und drückt den Schalter an der Armatur mit der Aufschrift "Test Fire" (Bild 14). Bewundert das nette kleine Feuerwerk und springt durch das so entstandene Loch im Boden. Unten angekommen, beseitigt Ihr den Mutanten und die Facehugger und folgt an den Rohren entlang dem Gang hinunter. Kriecht durch das Loch in den Belüftungsschacht, biegt dann nach links ab und entfernt hinten die Gitter. Verlaßt den Schacht und geht geradeaus bis an den Rand. Springt von dort auf die zweite, untere Ebene.
Tip: Wenn Ihr Euch jetzt umdreht, müßtet Ihr ein Belüftungsgitter sehen. Betretet den dahinterliegenden Raum, um Euch mit Munition einzudecken.
Hüpft auf den Boden und lauft zu dem Tor mit dem zerquetschten LKW. In den Kisten im Laderaum findet Ihr weitere Munition. Geht nun nach links den Gang hinunter und durchsucht die Kisten in der Lagerhalle nach weiteren Extras. Hinten rechts um die Ecke findet Ihr, neben zwei Aliens der Spezies X, weitere Extras. Zurück in der großen Halle öffnet Ihr nun die rechte große Hallentür, indem Ihr den Schalter zwischen den Türen drückt. Dahinter erwarten Euch weitere X-Aliens sowie ein Raketenwerfer plus Munition in der großen Kiste mit der Aufschrift "Fragile" ("zerbrechlich"). Auf der Empore geht Ihr rechts die Treppe hoch und erledigt die Gegner. Springt durch die Fahrstuhltür an die Leiter oder auf den Vorsprung links. Steigt die Leitern hinab bis auf den Boden. Dort geht Ihr in den abgestürzten Fahrstuhl, klettert das Belüftungsgitter hoch und springt vom Dach des Fahrstuhls durch die Tür. Geht nun links durch die Türöffnung und dann nach rechts. Vorsicht bei der Wasserfläche, es ist dort rutschig. Manövriert Euch geschickt am Elektrokabel vorbei und springt über die Kisten. Haltet Euch dort links. Geht durch die Gittertür, legt den Schalter mit der Aufschrift "Unit Power" um und kehrt wieder zurück. Springt über die Kisten am Ende des Ganges, schreitet rechts durch die Tür, verlaßt den Fahrstuhl wieder, steigt die Leitern hoch und erreicht schließlich über den Vorsprung ein Elektrokabel, an dem Ihr bis auf die Höhe des zweiten Fahrstuhls hochklettert. Schwingt Euch danach hin und her (mit den Bewegungstasten), bis Ihr genügend Schwung habt, um vom Seil auf das Dach des Fahrstuhls zu springen.
Tip: Im Fahrstuhl findet Ihr Energiecontainer für Eure PCV-Weste.
Vom Dach des Fahrstuhls geht Ihr nun durch die Tür und dann nach links den Gang entlang. Zieht die Kiste (Benutzen-Taste gedrückt halten und dann Bewegungstasten drücken) vor den Belüftungsschacht, zerstört das Gitter und springt hinein. Folgt dem Belüftungsschacht – er wird an einer Stelle vor Euch abbrechen und schräg herunterkippen. Benutzt ihn nun als Rampe, indem Ihr zuerst auf die Rohre rechts und dann auf den Schacht springt, und erledigt den Gegner, der sich in der Ecke hinter dem Schacht versteckt, gefahrlos von oben herunter – dazu reichen ein paar Schüsse mit der einfachen Pistole. Geht nun über den Schacht wieder zurück und springt in den Endteil des Schachtes, wo ein weiterer Energiecontainer für Eure PCV-Weste liegt. Verlaßt diesen ungastlichen Raum durch das Belüftungsgitter







oder durch das Loch in der Mauer. Öffnet nun die rote Tür, an der "Exit" steht, und bewegt die Kiste in den Gang hinein. Plaziert sie vor der Barrikade, um diese überwinden zu können. Sprengt die Tür im Raum neben der Barrikade mit einer Granate, die Ihr durch das Fenster werft. Ihr könnt nun zurückgehen und die Kiste holen.

Tip: Hinter dem umgekippten Schrank liegt ein Medipack – nur falls Ihr etwas abbekommen haben solltet.

Schiebt die Kiste unter den Lüftungsschacht neben der Barrikade und benutzt sie, um hineinzugelangen. Beseitigt den Facehugger, der im Lüftungsschacht hinter der Ecke auf Euch lauert, und kriecht hindurch. Zerschlagt nun das Gitter, verlaßt den Lüftungsschacht, bestaunt den lustigen Wissenschaftler und geht zur Tür hinaus. Folgt dem Gang nach links und um die Ecke und steigt die Leiter hinab, die Ihr durch das Loch im Boden erreicht. Betätigt den Schalter in der Nische. Klettert anschließend an dem Elektrokabel über Euch hoch und begebt Euch oben in die linke hintere Ecke hinter der Barrikade. Dort findet Ihr ein Funkgerät, das Ihr benutzt, um etwas Verstärkung zu erhalten (Bild 15). Führt die Soldaten zu der Fahrstuhltür (Aufschrift "Elevator"), die der Soldat mit dem Schweißbrenner für Euch öffnen (Bild 16) wird. Danach fahrt Ihr mit beiden Soldaten per Fahrstuhl hinauf.

Kapitel IV: Friendly Fire

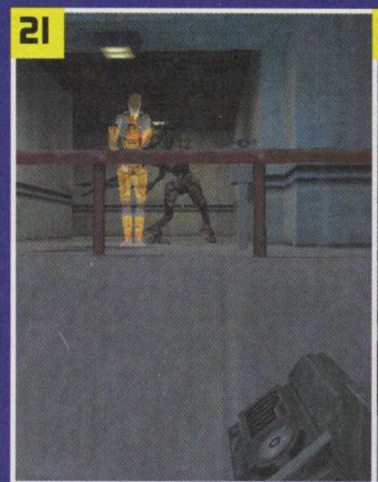
Erledigt als erstes alle Aliens. Der Soldat mit dem Schweißbrenner wird Euch die "Exit"-Tür öffnen. Dort findet Ihr hinter der "Security"-Tür hinten links einige nützliche Dinge. Kehrt zurück in den Raum, erledigt das Alien, das oben an der Treppe die Tür eintritt und setzt Euren Weg durch die Tür hindurch fort (immer daran denken, die Soldaten mitzunehmen). Die Aliens im Büro beseitigt Ihr, bevor Ihr die rote Tür öffnet, danach befördert Ihr die durch die Decke fallenden Aliens ins Jenseits und geht dann durch die rechte Tür. Auch dort terminiert Ihr die Aliens, lauft an der linken Wand entlang in Richtung der Leinwand und dann durch das Loch, das durch eine Explosion in die Wand gerissen wird. Erledigt eine weitere Gruppe Aliens und geht nach rechts durch die Tür hindurch. Tretet nach rechts durch das Loch in der Wand, erklimmt die Röhren und überquert den Belüftungsschacht. Nun überspringt Ihr das Loch im Boden, klettert die Leiter hoch, springt über die defekte Brücke und geht durch die Tür. Erledigt die Gegner auf der anderen Seite der kaputten Brücke mit dem Raketenwerfer. Nun könnt Ihr Euch von Kabel zu Kabel schwingend auch diese überqueren. Dabei ist Vorsicht geboten, denn das zweite Kabel steht unter Strom. Dort geht Ihr nach rechts und laßt Euch von der Plattform eine Stufe höher tragen. Das Funkgerät müßt Ihr nicht unbedingt benutzen, es ist aber interessant, dem Funkverkehr zuzuhören. Folgt weiter dem Gang und tötet die hundeartigen Aliens – am besten und schnellsten mit dem Messer. Nun steigt Ihr die heruntergestürzte Antenne hinauf. Umgeht das Loch im Boden auf der rechten Seite und kriecht in den Belüftungskanal hinein. Biegt links ab, wo Ihr das Gitter aufbrecht und die Spec-Ops dahinter ausschaltet. Begebt Euch nach links hinten, wo Ihr zu einer kleinen Tür kommt. Zerstört den Holzbalken, sofern er noch vorhanden ist, und anschließend die Selbstschußanlage. Öffnet die Tür und sprecht den Medic an, welcher Euch nun zurück in die Halle folgen wird. Dort öffnet Ihr rechts hinten das Garagentor und sprecht erneut mit dem Medic, damit dieser den verletzten Soldaten heilt (Bild 17).

Nun geht Ihr wieder nach draußen, wo Euch der Schweißer die Tür öffnen wird. Schaltet schnell die Selbstschußanlage aus (Bild 18), da Euer Helfer ansonsten getötet wird. Nachdem Ihr die Laser-Tripes entfernt habt, geht Ihr zusammen mit Eurem kleinen Trupp den Gang hinunter zu den anderen Soldaten. Gemeinsam mit diesen zieht Ihr nun die Spec-Ops aus dem Verkehr. Geht dann hinten rechts die Treppe hoch und legt ganz hinten auf der Plattform den Hebel um. Dadurch wird die "Security"-Tür bei den Gleisen geöffnet. Nun folgt Ihr dem Weg neben dem Gleis, bis Ihr zu einer Nische mit Regalen kommt. Hier müßt Ihr rechts abbiegen. Erledigt die Spec-Ops, die Euch den Weg versperren. Im Raum zur Rechten gibt es Munition sowie eine PCV Recharge Unit, an der Ihr Euch auf-



→

→ laden könnt. Setzt Euren Weg fort um die Ecke, über die Gleise und links erneut um die Ecke, wo Ihr alle Spec-Ops-Einheiten töten müßt, um oben an der Treppe hinten den Schalter umlegen zu können. Nachdem sich das Tor an der Weiche geöffnet hat, geht Ihr wieder zurück bis zur Lore. Eure Kameraden, sofern denn noch welche übrig sind, müßt Ihr nun leider zurücklassen.
Fahrt mit dem Zug rückwärts bis kurz hinter der Weiche, wo Ihr anhaltet. Schießt jetzt einmal auf den Wegweiser, um die Weiche umzustellen. Fahrt wieder vorwärts, der Zug wird automatisch rechts abbiegen. Laßt die Lore weiterfahren und entgeht einem Stromschlag von einem plötzlich auftauchenden Elektrokabel, indem Ihr Euch duckt. Bevor Ihr bei einer roten "Security"-Tür aus dem Tunnel herausfahren könnt, haltet Ihr an. Bewaffnet Euch mit einem Explosivgeschoß, zum Beispiel der MG-Granate, und beschießt damit den sich hinter dem Schutzwall in Deckung befindlichen Spec-Ops-Agenten. Ist dieser erstmal aus dem Weg geräumt, könnt Ihr gefahrlos zu der zerbrochenen Fensterscheibe weitergehen. Springt durch das Fenster, sammelt die Waffen und die Munition ein (Ihr werdet sie noch brauchen) und schiebt die Kiste so unter das Rohr, daß Ihr darauf springen könnt. Kriecht dem Rohr entlang bis auf den Zwischenboden (Vorsicht vor dem Stromkabel) und zerschlagt das Gitter des Belüftungsschachtes, den Ihr sogleich betretet.


21


22

Kapitel V: We are not alone

Verlaßt den Lüftungsschacht. Rechts von Euch gibt es sowohl eine medizinische als auch ein PCV-Ladestation, wo Ihr Euch ordentlich auftanken könnt.
Geht nun den Gang hinunter, um die Ecke herum bis zu einer Tür. Betätigt den Schalter links davon. Solltet Ihr den ersten Teil gespielt haben, dürfte Euch diese Stelle ein wenig bekannt vorkommen: Ihr könnt nun Euch selbst - bzw. Euer vormaliges Alter Ego, Gordon Freeman – von hinten sehen, wie Ihr (er) in den Teleporter springt. (Bild 19)
Tip: Probiert doch mal, ihm hinterherzuspringen, Ihr werdet eine kleine Überraschung erleben (keine Angst, durch den Autosave könnt Ihr dann wieder weitermachen wie gehabt).
Rennt nun, den Energiebällen der Flugwesen ausweichend, zu der Kontrollbrücke, auf der vorher der Wissenschaftler stand, und wartet, bis diese zusammenbricht und hinunterkippt. Benutzt sie als Rampe, um zu dem Teleporter hinaufzugelangen. Ihr materialisiert darauf in der Welt Xen. Hüpft als erstes hinüber zur nächstgelegenen Plattform – die geringe Schwerkraft macht's möglich! Paßt dennoch auf, da Ihr die Plattform nur um Haaresbreite zu verfehlen braucht, um in den bodenlosen Abgrund zu stürzen. Lauft so über das Katapult, daß es Euch direkt auf die nächste Plattform befördert. Springt von dort weiter zur nächsten Plattform und sogleich zur übernächsten, auf welcher vor Euch ein Wissenschaftler landet (Bild 20), der sich zuvor in der Luft materialisiert hat. Dieser hinterläßt Euch die mächtige Teleporter-Kanone, die Ihr sofort einsammeln solltet. Probiert sie doch gleich mal aus, indem Ihr die Zweitfeuertaste drückt. Worauf Ihr ein weiteres Déjà-vu-Erlebnis haben dürftet(Bild 21). Nach dieser kurzen Zwischensequenz kommt Ihr jedoch wieder an die selbe Stelle zurück, von der aus Ihr gestartat seid. Springt auf die nächste Plattform, von der aus Ihr die übernächste per Katapult erreicht. Letztere befindet sich rechts von Euch, die rechte der beiden höher gelegenen. Von hier erreicht Ihr nun die naheliegende Plattform mit den hundeartigen Aliens, von wo aus Euch ein weiteres Katapult auf die höchstgelegene Plattform des Abschntts befördert. Von hier aus könnt Ihr mehr oder weniger bequem in den Teleporter springen, der von fliegenden Felsbrocken umkreist wird.

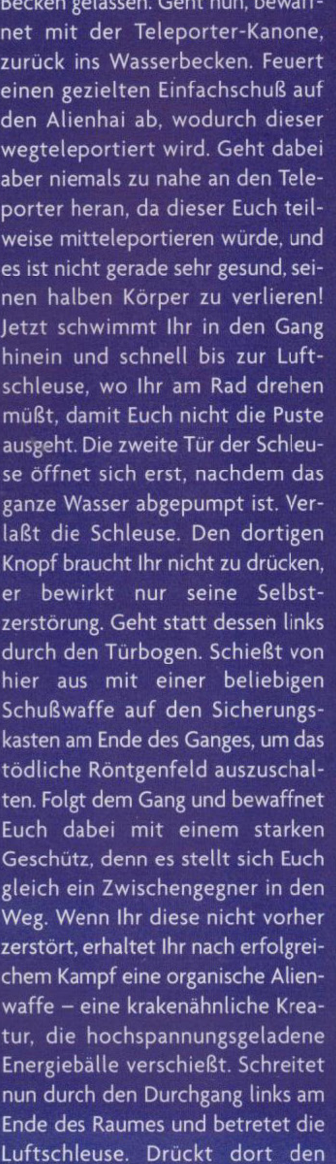

20

Kapitel VI: Crush Depth

Ihr befindet Euch wieder in der guten, alten Black Mesa Station. Geht zu dem Fahrstuhl, den Ihr sehen könnt, und öffnet ihn per Knopfdruck. Betretet den Fahrstuhl und fahrt nach unten. Dort verlaßt Ihr den Fahrstuhl, geht nach rechts um die Ecke und durch die Tür, hinter der Ihr um ein paar Ecken herum in einen Raum mit einem Aquarium kommt. Schaltet die pfeilspuckenden X-Aliens aus. Ein Wissenschaftler, der sich in einer Kammer innerhalb des Aquariums befindet, bittet Euch darauf, den Knopf am Armaturenbrett zu betätigen. Dadurch wird er aus der Kammer herausteleportiert (Bild 22). Ladet Euch nun noch, falls nötig, an den medizinischen Automaten auf und sprecht den Wissenschaftler an, der Euch nun folgen wird. Lauft den kompletten Weg bis zum Fahrstuhl zurück, dort jedoch geradeaus weiter und rechts um die Ecke. Der Wissenschaftler wird Euch die verschlossene Tür öffnen. Sprecht Ihn erneut an, damit er Euch auch weiterhin folgt. Tretet durch die Tür, erledigt das Monster hinter der Ecke und geht weiter zur nächsten Tür. Als der Wissenschaftler versucht, sie Euch zu öffnen, kommt es allerdings zu einem kleinen Unfall. Dreht Euch also um, geht in das kaputte Aquarium und steigt dort die Leiter hoch. Eliminiert auch dort die X-Aliens. Klettert auf den Zwischenboden, wo weitere aus dem Weg zu schaffende Aliens auftauchen, sobald Ihr in

die rechte Ecke geht. Ein weiteres von ihnen wird die Pappwand durchbrechen, bevor Ihr es erledigen dürft. Geht durch das Loch hindurch und zieht die sich in dem Raum befindlichen Aliens aus dem Verkehr. Geht bis ganz hinten durch in den offenen Lüftungsschacht. Folgt dessen Verlauf, zerschlagt das Gitter und springt hinunter. Tretet in die Teleporterkammer und betätigt den Schalter. Nun folgt eine kurze Zwischensequenz, auf deren Verlauf Ihr keinerlei Einfluß nehmen könnt. Achtet auf Eure Umgebung, sonst verpaßt Ihr eines der zu Beginn angesprochenen Details!

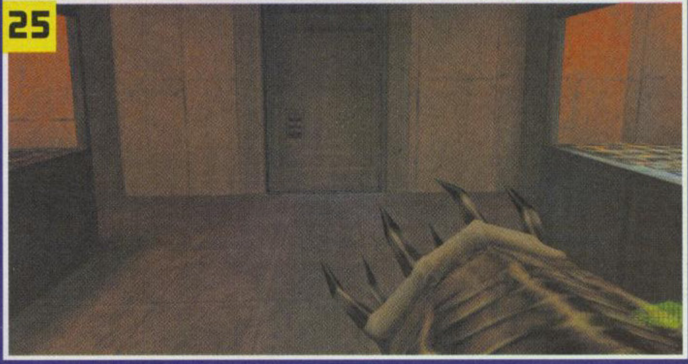
Ihr werdet in das große Bassin teleportiert. Schwimmt in den Wartungsschacht. Folgt dessen Verlauf und tötet die drei Mutanten sowie die beiden Facehugger. Zerschlagt das Gitter des Lüftungsschachtes und schlüpft hinein. Zerstört das Bodengitter durch das Ihr in ein weiteres Wasserbassin gelangt. Schwimmt hoch und steigt aus dem Wasser. Jetzt geht Ihr durch die Tür, hinter der Ihr zu Eurer Rechten einige der Aliens erledigt. Dort laßt Ihr Euch links von einer Plattform hinuntertragen, tötet die Aliens und könnt Euch an der HEV-Station aufladen. Die medizinische Einheit solltet Ihr an dieser Stelle besser nicht benutzen, da diese sofort explodiert. Statt dessen nehmt Ihr lieber das Medipack unter der Plattform auf. Steigt nun die Leiter hinab durch das Loch im Boden. Unten dreht Ihr am Rad. Dadurch wird das Gitter geöffnet und der Alienhai ins



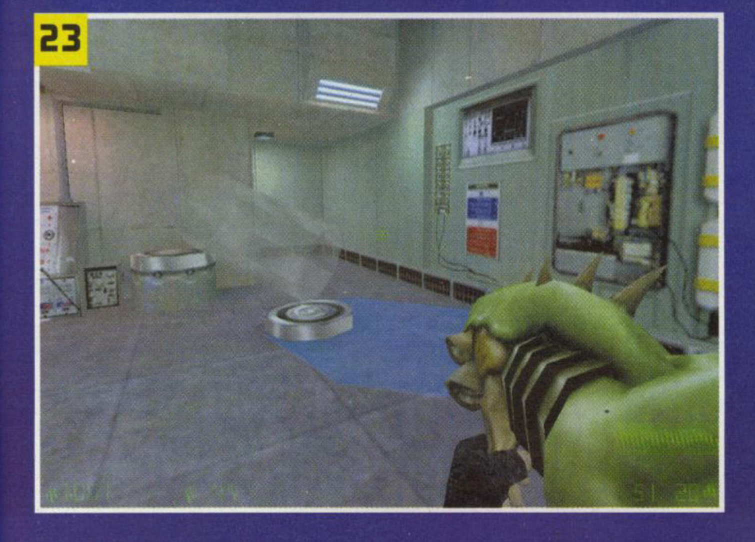
Becken gelassen. Geht nun, bewaffnet mit der Teleporter-Kanone, zurück ins Wasserbecken. Feuert einen gezielten Einfachschuß auf den Alienhai ab, wodurch dieser wegteleportiert wird. Geht dabei aber niemals zu nahe an den Teleporter heran, da dieser Euch teilweise mitteleportieren würde, und es ist nicht gerade sehr gesund, seinen halben Körper zu verlieren! Jetzt schwimmt Ihr in den Gang hinein und schnell bis zur Luftschleuse, wo Ihr am Rad drehen müßt, damit Euch nicht die Puste ausgeht. Die zweite Tür der Schleuse öffnet sich erst, nachdem das ganze Wasser abgepumpt ist. Verlaßt die Schleuse. Den dortigen Knopf braucht Ihr nicht zu drücken, er bewirkt nur seine Selbstzerstörung. Geht statt dessen links durch den Türbogen. Schießt von hier aus mit einer beliebigen Schußwaffe auf den Sicherungskasten am Ende des Ganges, um das tödliche Röntgenfeld auszuschalten. Folgt dem Gang und bewaffnet Euch dabei mit einem starken Geschütz, denn es stellt sich Euch gleich ein Zwischengegner in den Weg. Wenn Ihr diese nicht vorher zerstört, erhaltet Ihr nach erfolgreichem Kampf eine organische Alienwaffe – eine krakenähnliche Kreatur, die hochspannungsgeladene Energiebälle verschießt. Schreitet nun durch den Durchgang links am Ende des Raumes und betretet die Luftschleuse. Drückt dort den Knopf und springt durch die sich jetzt öffnende Tür und in den Teleporter. Nach einem sehr kurzen



24



25



23

Ausflug nach Xen springt Ihr auf die nächste Plattform und dort direkt in einen weiteren Teleporter. Ihr befindet Euch nun hinter der verschlossenen Tür am Ende des Ganges. Drückt den Schalter in der Ecke und geht durch die Tür mit der Pfütze. Hüpft ins Wasser und tötet die Alienhaie. Dazu solltet Ihr allerdings auf keinen Fall die Krakenwaffe verwenden, da diese sonst das gesamte Wasser und damit auch Euch unter Strom setzt. Schwimmt in den Lüftungsschacht, der in das Wasserbecken hineinragt, und zerschlagt das Gitter. Ihr taucht nun in einem Tunnel auf, den Ihr entlang geht.

Kapitel VII: Vicarious Reality

Biegt um die Ecke und folgt der Rampe hinauf, wo Ihr auf die Brücke springt und alle Facehugger beseitigt. Steigt die Treppe hoch in einen Gang, in dem ein toter Wissenschaftler an der Wand lehnt. Folgt dem Gang und geht durch die Tür weiter bis zur nächsten. Da sich diese nicht öffnen läßt, kehrt wieder um. Das Alien, das auftaucht, eliminiert Ihr (Vorsicht, die Energiewaffe führt ein Eigenleben) und steigt dann durch das zerbrochene Fenster in das Freilaufgehege. Nehmt Euch vor dem auftauchenden Riesenalien in Acht, es spuckt energiereiche verästelte Blitze. Geht nun durch die Tür hinter der Felswand und fahrt mit der Plattform nach oben. Den Mutanten und die Facehugger erledigt Ihr, die eingesperrten Aliens hingegen könnt Ihr getrost lassen, wo sie sind. Nehmt aber auf jeden Fall die kleinen Nager mit, die in einer der Vitrinen zu finden sind. Schreitet nun durch den Durchgang von der Plattform aus gesehen zu Eurer Linken. Geht durch die Tür und ladet Euch an der Medic-Station rechts von Euch auf (sollte da keine hängen, seid Ihr vermutlich zur falschen Tür hinausgegangen). Nun macht Ihr eine Kehrtwendung und geht in Richtung Glastüren. Links und rechts von Ihnen seht Ihr Versorgungsräume, in die sich allerdings auch ein paar Facehugger eingenistet haben. →

➔ Zerschlagt die Scheiben der Fahrstuhltüren und schlüpft durch die Lücken hindurch hinein. Da der Fahrstuhl leider außer Betrieb ist, klettert Ihr durch die Fluchtöffnung und anschließend die Leitern hoch. Von oben aus erreicht Ihr einen Vorsprung, von wo Ihr auf die Glastür springt, die etwas hervorragt. Betretet dieses Stockwerk, biegt nach links ab und folgt dem Gang durch Zwei Türen, bis Ihr links zu einem Fahrstuhl gelangt. Drückt den Knopf, steigt in den Fahrstuhl und fahrt hinunter.

Unten rechts geht Ihr durch die Tür, eliminiert die Aliens, begebt Euch auf die Rampe und springt aus dem Fenster dort auf einen Vorsprung. Folgt dem Pfad nach unten, wo Ihr einige Aliens tötet, tankt eventuell im hellblau schimmernden Feld neue Lebensenergie, sammelt die grünen Kugeln aus den Nestern und geht weiter durch die in der Wand eingelassene Tür. Fahrt dort mit der Plattform hoch und nehmt den auf dem Boden liegenden Fisch auf – dieser ist tatsächlich eine weitere, giftspuckende Waffe (Bild 23). Dahinter biegt Ihr um die Ecke und folgt dem Gang (durch die Tür geht es wieder zurück), erledigt ein paar Mutanten, zweigt nach links ab und geht durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter der Ecke, geht Ihr durch die Tür und eilt der Leuchtkugel hinterher und durch eine nächste Tür. Biegt dort um die Ecke, schreitet durch eine weitere Tür, steigt die Treppe runter und stellt die Aliens kalt. Begebt Euch durch die untere Tür und aktiviert den Knopf am Schaltpult um die Ecke.

Ein Hologramm (Bild 24) erklärt Euch, wie Ihr die Barnacle-Gun findet. Es öffnet sich eine Tür, durch die Ihr hindurchgeht, um im hintersten Schaukasten auf der linken Seite die Barnacle-Gun zu finden (Bild 25). Mit dieser könnt Ihr Euch über Abgründe hangeln, indem Ihr mit deren "Zunge" auf eine organische Oberfläche schießt. Sie gehört übrigens zur gleichen Waffengruppe wie das Messer und die Rohrzange. Geht durch die Tür und gleich dahinter durch eine weitere zu Eurer Rechten. Erledigt die X-Aliens und hangelt Euch anschließend über den Abgrund, indem Ihr eines der grünen Nester beschießt und die Schußtaste solange gedrückt haltet, bis dieses akrobatische Kunststück abgeschlossen ist. Erst dann könnt Ihr loslassen, um mehr oder weniger sanft auf dem Boden zu landen. Genau wie das Seilschwingen, erfordert auch dieses Manöver etwas Übung.

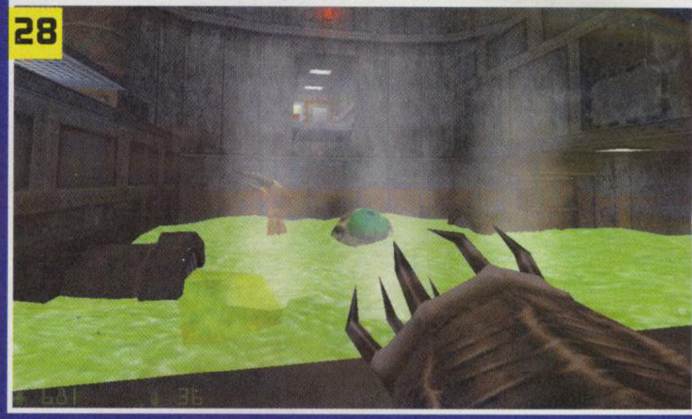
Geht nun durch die Tür und folgt dem Gang bis zu einer Plattform, mit der Ihr nach unten fahrt. Schreitet dort zur Tür hinaus, stellt die Facehugger ruhig und verlaßt den Raum auf der anderen Seite wieder durch die Tür.

Geht nach links zur Plattform und fahrt damit hoch zu einer Tür und beseitigt dort die Aliens. Wenn Ihr noch ein paar Extras einsammeln möchtet, müßt Ihr Euch nun etwas rechts halten und hinten im Gang in den Fahrstuhl steigen. Mit diesem fahrt Ihr dann ein Stockwerk höher, wo Ihr neben ein paar Aliens, die aber leicht zu überwinden sind, eine weitere Medic-Station und diverse Energiecontainer für die PCV-Weste – gut versteckt in Kisten – vorfindet. Danach fahrt Ihr wieder hinunter und geht dann oben an der Treppe durch die Tür. Setzt Euren Weg nach rechts fort, an den Kisten vorbei und durch die nächste Tür. Geht geradeaus und eilt an dem Tentakel vorbei. Springt außerhalb seiner Reichweite in das Freilaufgehege. In einigen der Kisten findet Ihr Energiecontainer für die PCV-Weste. Nehmt nun die Barnacle-Gun hervor und schießt damit oben an der Wand auf eines der Nester beim Fenster, um nach oben gezogen zu werden. Stellt Euch dabei aber so hin, daß Ihr nicht mitten in der Luft von einem der Tentakel getroffen werden könnt. Oben steigt Ihr dann durchs Fenster hinein und betretet den Lüftungsschacht. Kriecht nach rechts dem Gang entlang und dann weiter, bis Ihr aus dem Schacht gekommen seid. Springt nun von der Plattform herunter und benutzt das Funkgerät. Drückt den Schalter mit der Aufschrift "Unit 1 Power" und klettert im Anschluß daran in den Belüftungsschacht. Kriecht am ausgeschalteten Ventilator vorbei in den Lüftungsschacht. Folgt nun einfach dessen Verlauf, bis Ihr an eine schräge Stelle kommt, welche Ihr hinabschreitet.

Hinweis: Falls an dieser Stelle im Lüftungsschacht das Laden des nächsten Abschnittes mit der Fehlermeldung "MAX_MODELS == num_knownmodels" abbricht, müßt Ihr zuerst den Half-Life-Patch 1.0.1.5 von der OpFor-CD installieren.



27


28



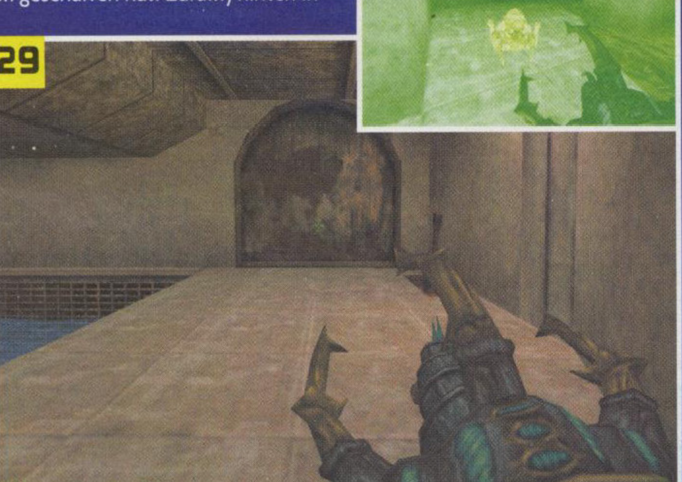
26

Kapitel VIII: Pit Worm's Nest

Ihr fallt aus dem Lüftungsschacht heraus und landet in einem Raum voller Kisten mit Abwasser am Boden. Die meisten dieser Kisten enthalten Lebens- und PCV-Energie. Geht nun durch die Tür, die sich nach einiger Zeit öffnet, und beseitigt das Alien dahinter. Legt den Hebel neben der Tür hinten um und begebt Euch in den nächsten Raum. Klettert dort die Leiter hoch und

schreitet oben durch den Eingang. Geht weiter und durch die Tür, bis Ihr zu einem Knopf mit der Überschrift "Bridge Control" kommt (Bild 26,27). Dieser ist jedoch momentan noch deaktiviert. Springt neben dem Pult hinunter, wenn der Wurm gerade nicht schießt. Eilt nach rechts durch die Tür, schaltet die Gegner dort aus, und steigt rechts eine zerstörte Treppe hinab in den Belüftungsschacht, der sich darunter befindet. Kriecht den Schacht entlang, verlaßt ihn, und geht durch die Tür hinten links. Lauft erneut geschwind am Wurm vorbei und betretet die kleine Kammer. Dort legt Ihr den Hebel um, tretet durch die andere Tür und biegt um die Ecke ab. Stellt dahinter den Gegner kalt, klettert die Leiter runter und geht unten durch die Tür. Tötet den Gegner dort und betretet den Raum mit den Kisten. Springt über sie hinüber, lauft durch die Tür und dahinter links um die Ecke. Springt über die Pfütze und steigt in den Fahrstuhl, mit dem Ihr nach oben fahrt. Geht um die Ecke, tötet wieder einmal ein paar Aliens und betätigt den Schalter. Dadurch werden die Kisten zerquetscht. Anschließend kehrt Ihr zurück. Im Boden ist nun ein Gitter freigelegt worden. Zerstört es und springt den Schacht hinunter. Steigt die kleine Leiter hoch, zerschlagt das Glas und eliminiert den Gegner links hinter der Ecke. Folgt dort dem Gang und betätigt den Schalter mit der Aufschrift "Gearbox" (so heißt auch die Softwareschmiede, die dieses Add-on geschaffen hat! Zufall?) hinten in der Ecke. Schnell beginnt Das Wasser, zu steigen. Schwimmt also so schnell wie möglich zurück und laßt Euch dann den Schacht hochspülen (Schwimmen-Knopf gedrückt halten!). Verlaßt oben das Wasser, geht zurück durch die Tür, die Leiter hoch und in die kleine Kammer. Dort legt Ihr den Hebel um und verlaßt die Kammer durch die andere Tür.

Kehrt zurück und geht hinten links durch die Tür. Eine Andere zur Rechten wird durch Umlegen eines Hebels geöffnet. Geht zur Tür links mit der großen Aufschrift "03". Durchschreitet sie und schaltet einen Gegner links um die Ecke aus, um in Ruhe die Leiter hochklettern zu können. Folgt dem Gang hinunter durch eine Tür und den drückt den Schalter, den Ihr dort findet. Weicht wieder den Schüssen und Schlägen des Wurms aus und zieht Euch mit der Barnacle-Gun rüber zur anderen Plattform. Dort dreht Ihr das Rad, wodurch nun beide Lichter aufleuchten sollten. Springt hinunter auf den Gehweg und begebt Euch dann durch die Tür hinten links und über die kaputte Treppe hinunter. Geht weiter – entweder durch die Tür oder durch den Belüftungsschacht. Drückt dahinter den Knopf mit der Aufschrift "Flush Toxic Waste". Wodurch der Wurm weggeätzt(Bild 28) wird. Geht nun wieder zurück über die kaputte Treppe, durch die Tür und dann links die





Leiter hoch. Endlich könnt Ihr durch Betätigen des Schalters mit der Aufschrift "Bridge Control" die Brücke ausfahren lassen. Diese überquert Ihr nun, legt den Hebel neben der Tür um und lauft hindurch.

Kapitel IX: Foxtrot Uniforms

Geht durch die Tür und laßt den Gästen aus Xen die übliche Begrüßung zukommen. Folgt dem Gang zum Loch in der Plattform und geht dann nach rechts durch die Tür. Das Alien rechts in der Ecke schaltet Ihr aus und zieht Euch dann mit der Barnacle-Gun Stück für Stück nach oben. Springt über das Geländer auf den Gang und klettert die Leiter hoch. Schaltet oben die Spec-Ops-Einheiten aus und nehmt die Waffen in dem Container an Euch. Aufgepaßt: eine der Einheiten steht an einer Stand-MG. Diese solltet Ihr aus der Entfernung mit einem Explosivgeschoß oder ähnlichem erledigen. Geht nun durch den schräg gestellten Container. Springt oben links durch das Loch hinaus und löscht die Spec-Ops aus. Zwischen den Kisten hindurch gelangt Ihr bis nach hinten. Dort schlüpft Ihr durch das kleine Loch in der Wand, wo Ihr auf ein paar Kollegen trefft. Von diesen begleitet, erledigt Ihr die Spec-Ops. Paßt dabei aber auf, daß Ihr nicht die Laser-Tripebombs in die Luft jagt, da dies zu einer Kettenreaktion und letztendlich zum Supergau führt (bekannt aus dem ersten Teil). Dort, wo sich der Scharfschütze versteckt hat, könnt Ihr sein Sniper-Gewehr einsammeln.

Ganz hinten links gelangt Ihr in eine Gasse, die nicht mit Laser-Tripebombs gesichert ist. Dort geht Ihr folglich auch durch. Die Spec-Ops könnt Ihr bequem mit dem Sniper-Gewehr erledigen. In dem Haus könnt Ihr etwas Munition finden. Geht über den Hof bis nach hinten und dort durch das offene Tor. In der Halle wartet Ihr, bis sich die Außerirdischen und die Spec-Ops gegenseitig umgebracht haben. Das übriggebliebene Alien erledigt Ihr per gezieltem Schuß mit dem Sniper-Gewehr. Nun geht Ihr die Rampe hoch und nach links in die Kanalisation. Räumt die Aliens dort unten aus dem Weg und verlaßt diese unwirtliche Stätte auf der anderen Seite wieder. Klettert die Leiter hoch, macht schnell das Tor mit dem Hebel zu, ebenso bei dem Tor auf der anderen Seite des Raumes (Bild 29). Beseitigt die Aliens und geht dann weiter durch den Torbogen, wo noch mehr außerirdisches Gesindel auf Euch wartet. Diese Aliens könnt Ihr am besten besiegen, indem Ihr sie zu dem Raum lockt, aus dem Ihr gerade gekommen seid, denn sie trauen sich aus irgendeinem Grund nicht aus dem Dunkel der Kanalisation heraus. Zwängt Euch durch die kleine Nische, wo Ihr die Alienbrut vernichtet, bevor Ihr dem weiteren Verlauf der Kanalisation folgt. In dem Raum mit den Skeletten nehmt Ihr die Leiter links an der Wand nach oben. Ein Soldat wird Euch das Gitter aufschweißen. Ihr befindet Euch nun wieder in dem Haus, in dem Ihr vorhin schon die Spec-Ops erledigt habt. Auf dem Hof erwarten Euch einige weitere Aliens. Geht durch den offenen Container und dann →

→ zurück bis zu dem Haus, das Ihr vorhin durch das Loch in der Wand betreten hattet. Der Eingang dieses Hauses wird von einem Container versperrt. Lauft also zu dem zerstörten "Security"-Tor und dort hinein. Ladet Euch an den Ladestationen auf und begebt Euch hinaus auf den Staudamm, wo Ihr auf ein sehr großes Alien trefft (Bild 31). Springt von der Brücke. Mit der Barnacle-Gun zieht Ihr Euch auf die andere Seite der Brücke, dadurch, daß Ihr das organische Material an der Wand beschießt. Sprengt die Brücke, indem Ihr den Hebel des Zündkastens neben den beiden Soldaten herunterdrückt. Das Monster wird dadurch vernichtet. Um die beiden kleineren Aliens zu töten, sollten Euch konventionelle Waffen ausreichen. Nun geht Ihr zur Mitte der Brücke und springt dort in die kaputte Röhre (Bild 32). Geht darin einfach geradeaus. Ihr werdet durch den Boden brechen und unten in der Kanalisation landen. Folgt einfach deren Verlauf und laßt Euch von der Strömung treiben.

Kapitel X: The Package

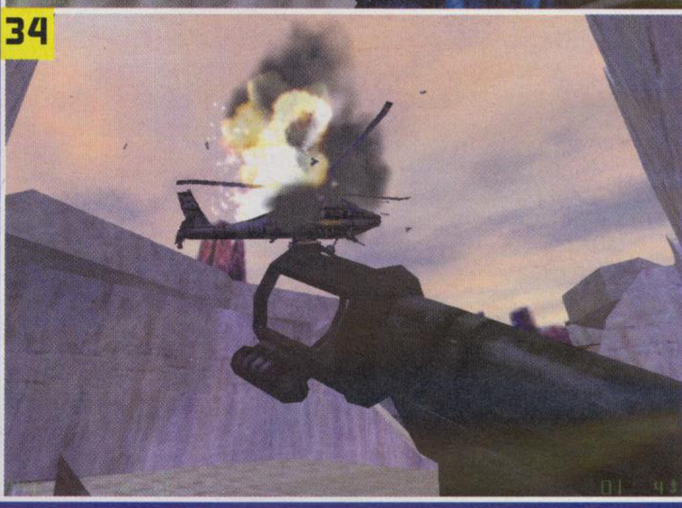
An der T-Kreuzung geht Ihr nach links und steigt durch das kaputte Gitter aus der Röhre hinaus. Schwimmt bis zum Ufer und geht zu den Soldaten. Ihr erfahrt, daß die ganze Gegend voll von Spec-Ops-Einheiten ist, und daß Eure einzige Chance darin besteht, Euch durchzukämpfen. Bewaffnet Euch also und rennt ihnen hinterher. Den Spec-Ops-Agenten im Wasser könnt Ihr mit der großen MG erledigen, für den im MG-Nest empfiehlt sich ein gezielter Schuß mit dem Raketenwerfer. Während Ihr zu dem MG-Nest lauft, tauchen aus der Richtung, aus der Ihr gekommen seid, drei weitere Spec-Ops auf. Diese könnt Ihr wahlweise mit der MG oder mit einer Explosivwaffe auf Distanz erledigen (Raketenwerfer o.ä.). Die Gegner, die links vom Hubschrauber her kommen, könnt Ihr zu ihren Kollegen schicken. Dann geht Ihr zusammen mit den Soldaten links den Abhang hinunter und ins Wasser. Zwischen den Felsen hindurch gelangt Ihr ans Ufer. Folgt dem Pfad weiter bis zur Ecke. Jetzt müßt Ihr gut aufpassen: Direkt hinter dem BMT befindet sich auf dem "Balkon" des zerstörten Hauses eine Artilleriekanone. Am besten schaltet Ihr den sie bedienenden Spec-Ops-Kämpfer mit einem gezielten Schuß aus der Teleporter-Kanone aus, da diese einen relativ hohen Wirkungsradius hat und auch durch die Panzerglas-Schutzscheibe hindurch wirkt, welche verhindert, daß er mit einem normalen Gewehr ausgeschaltet werden kann. Geht nun quer über das Gelände. Hinten rechts gibt es eine kleine Tür, durch die Ihr ins Haus kommt. Dort befindet sich ein kleiner Kommandoposten der Spec-Ops. Eliminiert ihn, benutzt das Funkgerät und verlaßt das Gebäude wieder. Schaltet auch die aufgetauchten Spec-Ops aus. Geht rechts an der Ruine vorbei zum Eingang des Luftschutzkellers. Springt aber niemals in das Loch in der Ruine, in der der tote Soldat liegt, auch, wenn das reiche Angebot an Medipacks lockt, denn dann werdet Ihr von Aliens mit Energiewaffen eingekreist, und diese Falle wird Euch zum Verhängnis (Was meint Ihr wohl, wieso der arme Soldat tot neben so vielen Medipacks und PCV-Energiecontainern liegt?).

Betretet den Luftschutzkeller durch die Tür. Geht um die Ecke, die Treppe hinunter und steigt dann links in der Ecke auf die Kiste. Arbeitet Euch nun von Kiste zu Kiste bis zu den Rohren vor. Springt zwischen die Rohre und geht anschließend durch den Tunnel. Hinter dem Loch in der Wand klettert Ihr die Treppen hoch. Weicht dabei den Granaten aus, die die beiden Spec-Ops-Agenten Euch entgegenschleudern. Oben angekommen, schaltet Ihr die beiden aus und geht weiter nach rechts, wo Ihr Euch nach der Liquidierung eines weiteren Spec-Ops-Agenten mit Munition und Energie aus den Kisten versorgen könnt. Geht nun links die Treppe hoch und schaltet dort den vierten Killer aus. Oben geht Ihr durch die Tür und sitzt nun selbst am längeren Hebel: die Artilleriekanone steht zu Eurer vollsten Verfügung. Tötet damit die Aliens und sprengt dann das Haupttor neben dem Turm. Die Aliens, die durch das rote Tor kommen, könnt Ihr gleich bequem mit der Kanone wegputzen (Bild 33).

Steigt jetzt vom Dach herunter; springt aber nicht direkt, sondern nutzt die Vorsprünge, da Ihr ansonsten Lebensenergie verliert, und die werdet Ihr noch brauchen.

Betretet den Gebäudekomplex durch die kleine Eisentür links neben dem roten Tor und dem Gang hinunter. Das Alien erledigt Ihr bequem vom Gang aus, da es





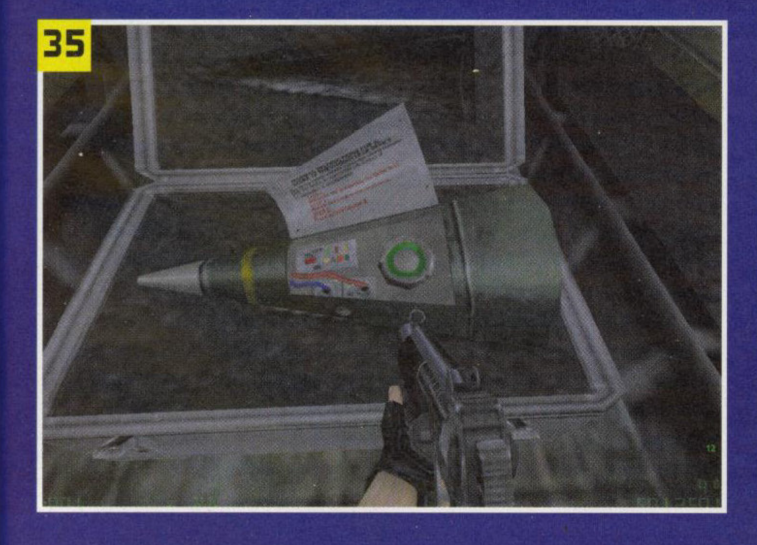


nicht durch den kleinen Eingang kommen wird. Die Aliens mit den Energiewaffen erledigt Ihr ebenfalls und verlaßt anschließend den Gang in Richtung der großen Halle mit dem eingestürzten Dach. Achtet auf den Hubschrauber: er schießt auf alles, was sich bewegt, also auch auf Euch! Rennt zu der anderen Tür, tötet das vierarmige Alien, das sich darin versteckt hält und schlüpft hinein. Verlaßt den Raum wieder, wenn die Luft rein ist (immer in Deckung vor dem Helikopter-MG bleiben) und rennt die Treppe hoch. Springt durch die zerstörte Wand und spurtet in den umgestürzten LKW hinein. Dort wartet Ihr ab, bis der Helikopter eine Schleife fliegt und Ihr nicht im Schußfeld seid. Von dort eilt Ihr weiter in die umgestürzte Mülltonne, wo Ihr wieder in Deckung geht und wartet, bis Ihr vor dem Helikopter sicher seid. Alternativ könnt Ihr ihn auch mit ein bis zwei gezielten Schüssen aus dem Raketenwerfer vom Himmel holen, falls Ihr dafür noch genügend Munition habt (Bild 34). Allerdings solltet Ihr auch hinsichtlich Eures baldigen Rendezvous mit dem Endgegner etwas ans Sparen denken. Außerdem ist es nicht ganz unwahrscheinlich, daß Ihr verletzt werdet, wenn der Heli auf dem Boden aufprallt und explodiert. Klettert nun über die Leiter aufs Dach und springt dann zuerst auf den runden Belüftungsschacht, danach auf den Kasten und von dort aus aufs Dach. Versteckt Euch hinter dem dortigen Entlüftungskasten, falls Ihr ins Schußfeld des



37

Hubschraubers geraten solltet und wartet erneut, bis der Heli Euch nicht mehr sehen kann. Geht nun weiter zum nächsten, tiefergelegenen Dach und steigt schnell die Leiter hinunter (Ihr könnt auch ganz links runterspringen, das tut nicht weh). Jetzt eilt Ihr schnell links durch den Spalt im Tor und durch die kleine Tür dahinter, um am Sicherungskasten den Strom abzustellen. Das Stromkabel, das von einem Dach zum anderen gespannt ist, wird jetzt nicht mehr unter Spannung stehen. In dem Raum gibt es außerdem Munition für den Raketenwerfer, also solltet Ihr jetzt den Heli vom Himmel holen, da nun auch keine Gefahr mehr besteht, daß die Explosion Euch an Eurer Position verletzen könnte. Klettert die Leiter hoch aufs Dach und balanciert über das Stromkabel auf die andere Seite. Dort geht Ihr nach rechts bis ganz hinten, erklimmt den großen Belüftungskasten und betretet durch das offene Gitter das Gebäude. Die Pfeilspucker streckt Ihr nieder, dann erledigt Ihr das vierarmige Alien mit der Energiewaffe mit einem gezielten Schuß aus dem Scharfschützengewehr. Geht die Rampe runter und wiederholt die Prozedur nochmals bei den nächsten beiden Vierarm-Aliens. Den darauffolgenden Außerirdischen kriegt Ihr am besten mit der Teleporter-Kanone weg. Wartet am besten aber vorher, bis die Spec-Ops ausgeschaltet sind. Wenn Ihr jetzt weiter in die Halle hineingeht, werden sich die Spec-Ops durch den Belüftungsschacht abseilen. Eliminiert sie. Kriecht nun, nachdem Ihr Euch mit dem Inhalt der Kisten hinten links in der Ecke ausgerüstet habt, über den Wagen oben in das Belüftungssystem hinein. Der Wachmann in der Ecke wird Euch etwas von einer Bombe erzählen, die irgendwo versteckt sein soll. Überlaßt den Wachmann seinem Schicksal (er weigert sich, mit Euch zu kommen) und kriecht in den Schacht. Am Ende des Schachtes springt Ihr wieder hinunter auf den Boden und erledigt die Spec-Ops. Ihr befindet Euch nun hinter dem Gatter mit dem Stoppschild. Durchsucht die Kisten nach Munition. In den Personalraum werdet Ihr nicht hineingelangen, da sich der Wachmann weigert die Tür zu öffnen, solange da eine Bombe ist. Geht links von dem Raum durch das Gatter. Dort seht Ihr zwei Spec-Ops, die gerade die Bombe scharfmachen. Schleicht Euch von hinten an sie heran, wartet, bis sie mit ihrer (etwas makaberen) Unterhaltung fertig sind und schaltet sie dann aus. Entschärft nun die Bombe wieder (Bild 35). Der Wachmann wird Euch jetzt die Tür öffnen und Euch Anweisungen geben, wie Ihr weiterkommt. Geht danach rechts den Gang runter und fahrt mit dem Lastenfahrstuhl nach unten.



Kapitel XI: Worlds Collide

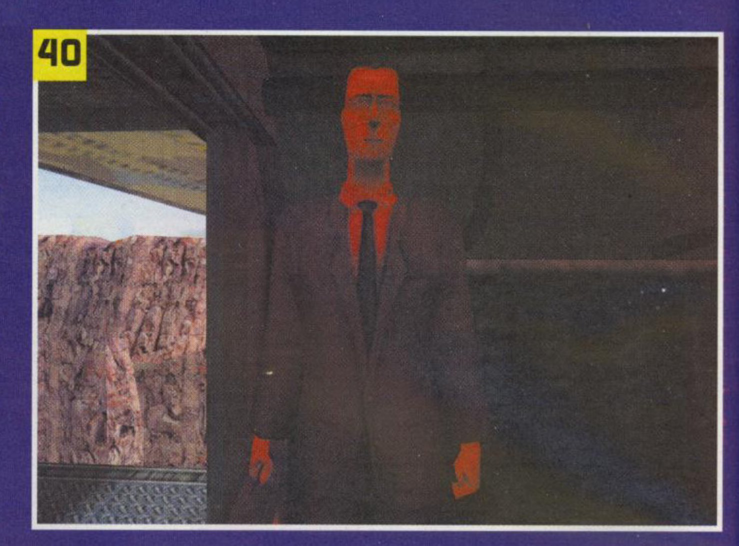
Unten in der Lagerhalle erwartet Euch ein ganzes Bataillon von Spec-Ops-Agenten. Macht exzessiv Gebrauch von Euren Fernwaffen und scheut Euch nicht, die Positionen der Gegner zu erkunden, um neu zu laden, wenn Ihr sie entdeckt habt und sie dann von einer geschützten Position aus anzugreifen. Selbst auf diese Art wird es nicht leicht sein, den Abschnitt zu überstehen.

Kämpft Euch bis zu der Stelle durch, an der die Kisten transportiert werden. Hebt das dortige MG-Nest aus und geht selbst dorthin. Es tauchen weitere Spec-Ops von hinten auf, die Ihr mit der MG niederstreckt. Wendet Euch nun nach links in Fahrtrichtung der Kisten. Geht links an der großen Kiste vorbei und springt über die kleinen Kisten eine Ebene höher. Geht bis ganz hinten durch, wo Ihr ein explosives Backpack hinunterwerft, um den dort wartenden Spec-Op zu beseitigen. Springt nach unten. Jetzt, wenn die Kisten kurz anhalten, geht Ihr daran vorbei nach rechts in den Gang und in die Nische. Wieder kurz warten und in die nächste große Halle. Erledigt die Spec-Ops eine Ebene höher. Mit der →

→ Transportplattform rechts fahrt Ihr zu ihnen hoch. Geht zwischen den zwei hohen Kistenreihen hindurch bis Ihr zu einer "Lichtung" im Kistenwald kommt. Liquidiert dort die beiden Spec-Ops-Einheiten. Springt nun von Kiste zu Kiste hinauf bis ganz oben und immer weiter, bis Ihr zu einer Stelle kommt, an der links eine Kiste im Gang hängt und rechts ein Gang weiter führt, dem Ihr nun folgt. Geht bis an den Rand und wartet dort erst mal ab, bis sich Eure Gegner sich gegenseitig stark geschwächt haben. Springt dann auf die schwingende Kiste, von ihr zur nächsten und von dort aus weiter auf den Container rechts. Wartet erneut, bis sich die Aliens und die Spec-Ops gegenseitig dezimiert haben (um diesen Scripted Event auszulösen, solltet Ihr ein bißchen auf dem Container herumrennen – ohne herunterzufallen). Erledigt nun Eure Gegner aus der halbwegs sicheren Vogelperspektive – dazu eignen sich hervorragend die kleinen, gemeinen biologischen Granaten der Aliens. Dann hüpft Ihr von Kiste zu Kiste bis zu dem großen Lüftungsgitter. Hier könnt Ihr es riskieren, in der Mitte nach unten zu springen, ohne einen Genickbruch zu provozieren. Geht hinten in der Ecke in den Gang, aus dem die Spec-Ops gekommen sind. Ein Wachmann wird Euch das Tor öffnen und Euch von einem riesigen Monster erzählen, das sich scheinbar gerade in den unteren Stockwerken breitmacht. Rüstet Euch mit allen Waffen aus, die Ihr in den Kisten finden könnt und tankt Euch noch ein letztes Mal ordentlich an den Medic- und PCV-Stationen auf, denn Ihr werdet gleich Eurer Nemesis begegnen. Wenn Ihr denkt, daß Ihr bereit seid für Euren letzten Kampf, dann begebt Euch auf die Plattform und drückt den Schalter.


38


39


40

Der Endboss:

Jetzt gibt es kein zurück mehr. Die Plattform fährt langsam in die Tiefe. Unten müßt Ihr gegen den starken Luftstrom der Belüftungsanlage ankämpfen. Schlagt Euch bis zu der Treppe am Ende des Raumes durch und folgt ihr hinunter. Wenn Ihr die Kiste unter die Tresortür mit dem gelb-schwarzen Rand schiebt, könnt Ihr in einen Raum gelangen, an dessen Ende sich zwei PCV-Energiecontainer befinden. Geht zu der Tür und betätigt den Schalter. Hinter der Tür geht Ihr nach links durch einen Durchgang. Dort seht Ihr ein gigantisches Dimensionstor, durch das sehr bald ein riesiges Monster schlüpfen wird. Geht wieder zurück und klettert das Seil hoch. Wenn Ihr nun oben durch den Durchgang geht und Euch bis zu der Laserkanone vorwagt, dann wird das Ungetüm materialisieren.

Vorbereitung:

Vorsicht: geht niemals zu nah an das Monster heran, da es Euch sonst in kürzester Zeit in einen blutigen Fleck am Boden verwandelt; außerdem ist David ja auch nicht freiwillig bei Goliath unter die Sandalen gelatscht. Das Vieh hat übrigens einen ungeheuer schlechten Atem und man sollte schleunigst verschwinden, wenn es einen anhaucht, da das etwa den gleichen Effekt hat, wie in ein Becken mit Säure zu springen (Unser Vorschlag: erfindet Zahnbürsten für Riesenaliens!).

Tip: Nutzt immer wieder das Heilbecken, das sich im Nebenraum befindet; Ihr gelangt dorthin, wenn Ihr am Seil hochklettert und in die hintere rechte Ecke geht. Ein kurzes Bad in dieser Flüssigkeit ist besonders wirksam, um sich von den Folgeschäden von Mundgeruch zu befreien.

Taktik:

Um dem Endboss den Garaus zu machen, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

Schießt mit den Laserkanonen links und rechts in die Augen des Monsters (Bild 36,37). Dadurch wird eine Klappe im Bauch des Riesenaliens geöffnet. Dort schießt Ihr nun mit Euren stärksten Waffen (Raketenwerfer etc.) auf die rosa Kugel (Bild 38). Das Alien, das dann materialisiert, könnt Ihr auf konventionellem Wege erledigen. Falls das Monster die Brücke zerstören sollte, besteht kein Grund zur Panik: Ihr könnt Euch immer noch mit Hilfe der Barnacle-Gun rüber zur anderen Seite ziehen.

Tip: Wenn Euch die Munition ausgehen sollte, könnt Ihr Euch mit der Teleporter-Kanone per Zweitschuß in einen Xen-Welt-Abschnitt beamen. Dort findet Ihr neben einer Leiche ein Päckchen mit einer Menge Munition.

Diese gesamte Prozedur müsst Ihr nun vier- bis fünfmal wiederholen, bis das Monster eines eindrucksvollen Todes stirbt (Bild 39).

Ihr werdet nun einen alten Bekannten wiedersehen (Bild 40). Auf diese letzte Sequenz habt Ihr keinen Einfluß. Also lehnt Euch zurück und genießt es.

Glückwunsch! Die Menschheit wurde wieder mal von Euch gerettet! ■

Erst testen – dann sparen!!!

Holt Euch ein Gratisheft der Power Play!

POWER PLAY



- TREFFSICHER
- EFFIZIENT
- RASANT
- GLASKLAR
- GRIFFIG

Einfach Coupon ausfüllen und absenden. Wenn Euch die Power Play gefällt, und Ihr den Luxus der Frei Haus Lieferung jeden Monat genießen wollt, braucht Ihr nichts weiter zu tun. Ihr erhaltet dann Power Play jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

JETZT KENNENLERNEN

BITTE AUSGEFÜLLTEN COUPON SENDEN AN:

POWER PLAY

Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

- oder unter Tel: 089/20959138
- unter Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de bestellen

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift



Ja, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90 - Jahresabopreis DM 80,40 (E 41,11), Studentenpreis DM 68,40 (E 34,97)
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Datum, 1.Unterschrift ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: ______________________ CPE03

DVD-CHECK (NTSC, REGION 1)

The Haunting

Chris Peller

Unter dem Vorwand Schlaflosigkeit heilen zu können, lockt Dr. Marrow (blass: Liam Neeson) drei „Versuchspersonen" (Catherine Zeta-Jones, Lili Taylor und Owen Wilson) in ein unheimliches Gemäuer namens Hill House. Tatsächlich will der Wissenschaftler in diesem sinisteren Ambiente seine Forschungen über Angstzustände und deren Auslöser vorantreiben. Doch was als relativ harmloses Experiment geplant war, entpuppt sich schon bald als Horrortrip für alle Beteiligten. In dem düsteren Anwesen spukt es nämlich wirklich... Die effektgeladene Schauermär von „Speed"- und „Twister"-Regisseur Jan De Bont bezieht seinen Reiz vor allem durch seine Ausstattung. Die beeindruckende Kulisse verleiht „The Haunting" ein Gothic-Horror-Flair im Stile älterer Roger Corman-Produktionen oder den Werken der englischen Hammer-Studios. Und auch wenn der Anblick der bezaubernden Catherine Zeta-Jones so manches Männerherz schneller schlagen läßt, so ist doch das Geisterhaus der eigentliche Star des Films. Zu schade, daß die trotz farbloser Charaktere und wenig origineller Story durchaus vorhandene Atmosphäre beim Finale zugunsten einer plumpen Special-Effects-Orgie geopfert wird.

Wirklich gruselig ist „The Haunting" nicht, wer aber ein Fable für famose Austattung sowie technisch perfekte Tricks hat, kann sich für diese Spukgeschichte dennoch erwärmen. Die „Signature Selection"-DVD des Geisterspektakels überzeugt immerhin durch erstklassige Bild- und Tonqualität, und als Boni gibt's ein „Behind-The-Scenes"-Feature, zwei Kinotrailer, Biographien der Darsteller und Macher sowie Produktionsnotizen.. ■





DVD-CHECK (NTSC, REGION 1)

Deep Blue Sea

Chris Peller

In einem Unterwasserlabor experimentieren Wissenschaftler mit drei Haien, um ein Heilmittel gegen die Alzheimer-Krankheit zu entwickeln. Unerwünschter Nebeneffekt: Die Killerfische werden intelligenter. Bei einem Sturm kommen die Bestien frei und die Forschungseinrichtung beginnt zu sinken. Nach dem Zehn-Kleine-Negerlein-Prinzip fällt nun ein Crewmitglied nach dem anderen den rasiermesserscharfen Zähnen der schlauen Meeresbewohner zum Opfer. Ein verzweifelter Kampf ums Überleben entbrennt... Actionspezialist Renny Harlin („Cliffhanger", „Die Hard 2") setzte den rasanten Hai-Horror ebenso routiniert wie spannend in Szene. Sah man bei Steven Spielbergs „Der weiße Hai" überwiegend nur die Rückenflosse des Monsters, so präsentiert „Deep Blue Sea" dank moderner Tricktechnologie detailliert die Bestien und ihre blutigen Attacken. Obwohl die Zeiten der Hai-Filme eigentlich schon vorbei sind, treibt diese Produktion den Adrenalin-Pegel steil nach oben und wird dadurch zum bekömmlichen Action-Fast-Food. Erfreulich reichhaltig sind die Extras der US-DVD ausgefallen: Zu finden sind eine Dokumentation über die Spezialeffekte, ein „Making Of", Informationen über die Filmcrew, eine Foto-Galerie, Kinotrailer, zuschaltbarer Kommentar von Regisseur Harlin und Darsteller Samuel L. Jackson sowie Handlungssquenzen, die der Schere zum Opfer fielen. Abgesehen davon bietet der Datenträger noch zusätzliche Features für DVD-ROM-Laufwerke. ■



ARE WE STILL IN THE GAME?

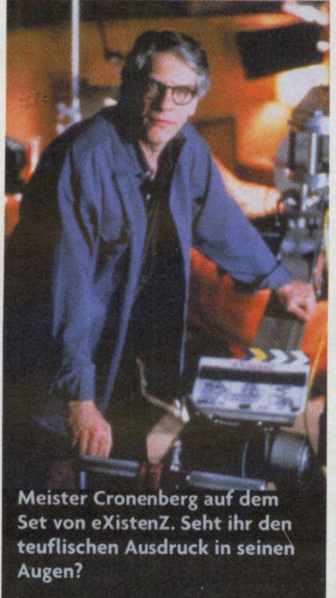
eXistenZ

Ted und Allegra beim Anschließen ihrer Rückenmark-Bioports

Fritz Effenberger

Wenn schon mal ein Film ins Kino kommt, der auf irgendeine Weise von Computerspielen handelt, noch dazu vom Horror-Altmeister David Cronenberg, dann muß ich mir den natürlich ansehen. Am besten gleich in der US-Originalversion, was dann den Nachteil hat, daß man an den besonders coolen Stellen das Genuschel der Akteure einfach nicht mehr dechiffrieren kann. Um die Handlung kurz zu umreißen: Top-Spieledesignerin Allegra Geller stellt einem Beta-Testerkreis ihr aktuelles Supergame vor, wird aber bei einem Anschlag militanter Realisten verletzt und muß fliehen. Begleitet von einem blaßgesichtigen Marketing-Praktikanten namens Ted Pikul versucht sie, die wertvolle Software in ihrem Bio-Computer zu retten, die durch den gewaltsam unterbrochenen Spielstart wahrscheinlich beschädigt ist. Zu diesem Zweck muß sich der arme Ted erst einen Bioport-Direktanschluß legen lassen. Die Reise in die virtuelle Realität beginnt. Kaum im Spiel angekommen, überschlagen sich die Ereignisse derartig, daß am Ende nur noch erfahrene Phil-K.-Dick-Leser oder Zen-Buddhisten mitkommen.

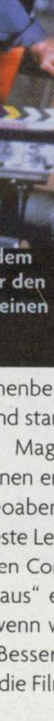
Damit verfolgt Cronenbergs neuester Streifen einen ganz anderen Ansatz als das actionlastige Matrix. Tatsächlich erinnert das Realitätsverwirrspiel sehr an seinen 91er Film „Naked Lunch“. Computersoftware ersetzt dabei die befremdliche Literatur, Bio-Pods die insektoiden Schreibmaschinen. Die Geräte bestehen aus speziell gezüchteten Amphibien-Organen und werden über Nervenschläuche direkt mit dem Rückenmark des Spielers verbunden. Da solche Szenen voller Blut und Nekroerotik cronenbergtypisch Minuten dauern, sind starke Nerven und ein ruhiger Magen Grundvoraussetzung für einen entspannten Kino- oder Videoabend. Dann allerdings ist die neueste Leinwandversion von „wie sehen Computerspiele in 20 Jahren aus“ ein echtes Vergnügen. Auch wenn wir von Cronenberg schon Besseres sehen durften, ist eXistenZ die Filmempfehlung der Saison. ■

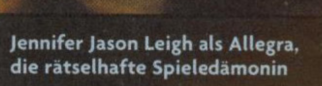


Meister Cronenberg auf dem Set von eXistenZ. Seht ihr den teuflischen Ausdruck in seinen Augen?



Ted mit einer Schußwaffe aus organischem Material. Schon der Zusammenbau ist nichts für Leute mit schwachen Mägen





Jennifer Jason Leigh als Allegra, die rätselhafte Spieledämonin

SCHMÖKER FÜR SCHRIFTGELEHRTE

Das Schwarze Auge

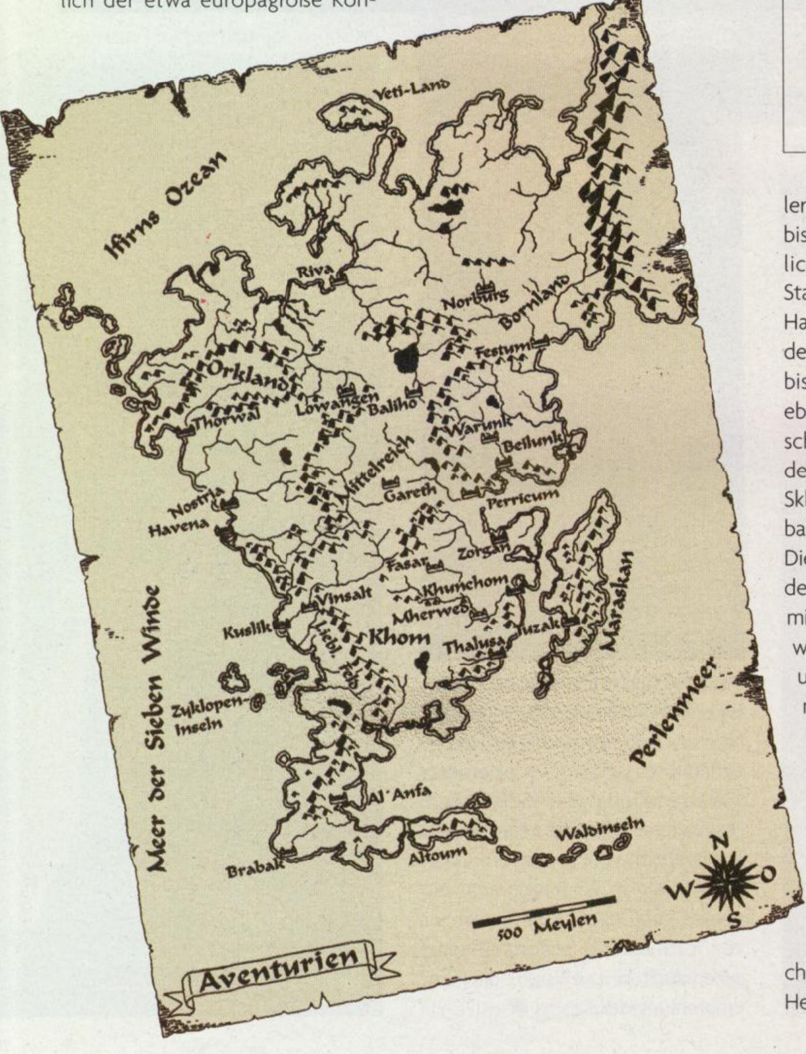
Joe Nettelbeck

Wenn wir diesen Artikel mal mit einem groben und nicht ganz zutreffenden Vergleich beginnen wollen, so kann man sagen, daß das Pen & Paper-Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge“ (DSA) in Deutschland ungefähr die Stellung einnimmt, die Advanced Dungeon & Dragons (AD&D) in den USA innehat. Hier und heute interessiert uns aber weniger der spielerische Aspekt als vielmehr die mittlerweile 44 Titel umfassende Romansammlung mit spannenden Abenteuern aus Aventurien.

Aventurien? Genau, so heißt nämlich der etwa europagroße Kontinent der Fantasywelt Dere, auf dem detailliert ausgearbeitete Königreiche, Fürstentümer und Magierdomänen um Macht und Einfluß ringen. Und zwar nicht nur welche der Menschen, denn Aventurien ist auch die Heimat von Orks, Goblins, Zwergen, Elfen und anderen, noch seltsameren Bolden.

Die Bevölkerung Aventuriens ist dabei in ihrem kulturellen Hintergrund durchaus an die entsprechenden Regionen der Erde angelehnt – von den eskimo-ähnlichen Völkern des hohen Nordens über die barbarische Seefahrernation der Thorwaler (den Wikingern nachempfunden) bis zum beinahe schon frühneuzeitlichen „Mittelreich“, dem größten Staatsgebilde Aventuriens mit seiner Hauptstadt Gareth. Und im Süden des Kontinents finden sich die „arabischen“ Stämme der Khom-Wüste ebenso wie die an schwarzafrikanische und südamerikanische Vorbilder gemahnenden geheimnisvollen Sklavenhaltergesellschaften von Brabak und Al'Anfa.





Diese in jahrzehntelanger Arbeit von der DSA-Redaktion ausgefeilte und mit vielfältigem Leben gefüllte Spielwiese bietet natürlich nahezu unendliche Möglichkeiten für spannende Abenteuer – und das meint eben auch Romane. Verschiedene deutsche Fantasy-Autoren und vor allem auch Autorinnen, arbeiten für die Reihe; darunter namhafte Schriftsteller wie Bernhard Hennen (machte sich als Co-Autor von Wofgang Hohlbein einen Namen) oder Hans Joachim Alpers (Mitherausgeber des bei Heyne erschienenen Standardwerks „Lexikon der Science Fiction Literatur“ sowie Autor der Shadowrun-Trilogie „Deutschland in den Schatten“). Uschi Zietsch (arbeitet unter einem Pseudonym im Perry-Rhodan-Team) und der viel zu früh verstorbene Ulrich Kiesow (gilt als Vater von DSA) gehören sicher ebenfalls zu den bekannteren Namen.

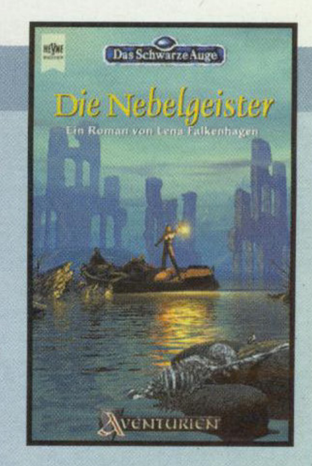
Die Themen der Bücher erstrecken sich über ein breites Spektrum. Von den Abenteuern des thorwalischen Kapitäns Aigolf Thuranson wird da erzählt, vom mysteriösen Märchenerzähler Mahmud, von Thalon, dem berüchtigten Piraten des Südmeeres, vom Farindelwald, einem unheimlichen Gehölz, in dem Werwesen und böse Feen dem Wanderer

DSA-Romane

- Heyne Verlag, München
- Wechselnde Autoren
- Umfang meistens ca. 300 Seiten
- Preis meistens 12,90 DM

auflauern, oder vom Inquisitor Marcian, einer tragischen Gestalt voller Widersprüche und Zweifel.
Und immer wieder ist von Borbarad die Rede, dem wohl mächtigsten Dämonenbeschwörer aller Zeiten, der das Leben in ganz Aventurien bedroht. Darüber hinaus gibt es nicht nur die Gegenwart; auch die bis in winzige Einzelheiten hinein ausgearbeitete Vergangenheit liefert den Autoren Stoff für ihre Erzählungen. Als Beispiel sei hier nur das in einem Roman-Duo behandelte Leben der legendären Kriegerin Thalionmel genannt. Etwas aus der Reihe tanzt übrigens der 900 Seiten starke Schmöker von Ulrich Kiesow „Das zerbrochene Rad", der bei Heyne in gebundener Form vorliegt und ebenfalls vom Kampf gegen Borbarad berichtet.
Die DSA-Taschenbücher erfreuen sich einer großen Beliebtheit, was dazu führt, daß sie immer wieder neu aufgelegt werden – auch nach mittlerweile fünf Jahren ist beispielsweise der Reihenerstling „Der Scharlatan" von Ulrich Kiesow immer noch verfügbar, was im SF- bzw. Fantasy-Genre eine Ausnahme darstellt. Wenn also für den Sommerurlaub noch die passende Lektüre fehlt, dann heißt die Devise ganz einfach „Zuschlagen".■

Die Nebelgeister



Unter den aktuellen Neuerscheinungen sticht m.E. insbesondere „Die Nebelgeister" von Lena Falkenhagen hervor, ein spannendes Epos über die Schmuggler von Havena, einer an der Westküste Aventuriens gelegenen uralten Hafenstadt. Auf ihrem heimlichen Weg an den Gardisten vorbei müssen die Gesetzlosen sich in die überschwemmten Ruinen der Unterstadt wagen, einen verfluchten Viertel voller ungeahnter Gefahren. Das Buch hat die Bestellnummer 6043, kostet 12,90 DM und umfaßt 326 Seiten.

Elektronische Klangmalereien

Chris Peller

Seit der guten alten C-64-Ära ist Andreas „Melcom" Urban bereits umtriebig und komponierte schon diverse Game-Soundtracks. Auf seiner Website (www.melcom.cjb.net) informiert der Künstler nicht nur über seine aktuellen Projekte sondern präsentiert unter anderem einen breiten Querschnitt durch sein bisheriges Schaffen. Die Tracks stehen auf einem eigenen ftp-Server entweder im mp3-Format oder als Audio-File zum Download bereit. Groovig-technoide Stücke wie etwa „Loonie" oder „The Dome 2000" sind jedoch die Ausnahme. Insgesamt dominieren eher düstere





Klangteppiche mit starkem Filmmusik-Charakter, in die sich manchmal auch das eine oder andere aus Computerspielen entliehene Sample eingeschlichen hat.
Zur Zeit arbeitet der Soundtüftler an der Fertigstellung des Game-Soundtracks „Jagged - Transformers" sowie an der Musik (Titel: „From Hell To Hell") zu einem Echtzeit-Strategiespiel der Company Shoran Software. Im Juni letzten Jahres ist die CD „The Dark Trooper Symphony 4" erschienen, die man unter www.mp3.com für DM 13,- plus DM 3,- (für Porto) ordern kann. Neben den herkömmlichen Audio-Tracks befinden sich alle Songs im übrigen auch noch als mp3-Dateien auf der Silberscheibe. ■

STORY

Prost!

Joe Nettelbeck

Gerade hatte ich mich auf einen ruhigen und gemütlichen Weihnachtsdienst eingestellt, als Stockbiesler mit drei Mann im Schlepptau hereinpolterte. Ich hasse Stockbiesler; er läßt nichts unversucht, um mir den Tag zu vermiesen. In diesem Sinne hatte er jetzt irgendeinen Brückenpenner aufgerissen – zumindest stank der Bursche, den die beiden Schupos hinter Stocki im Griff hatten, drei Meilen gegen den Wind nach Schnaps, und sein Gesicht legte Zeugnis davon ab, daß dies kein Ausnahmezustand war. Naja, was ich mit einem Volltrunkenen anfangen sollte, war mir weitgehend rätselhaft. Dafür gibt's schließlich Ausnüchterungszellen, richtig? Richtig, nur Stockbiesler sah das anders. „Der Bursche hat 'nen Sprung in der Schüssel, und zwar erheblich!" raunzte er. „Schau ihn dir mal an." Er warf eine Akte auf meinen Schreibtisch und gab den beiden Schupos einen Wink, die den Kerl daraufhin in meinen Besucherstuhl pflanzten.

Anschließend machte er sich mitsamt seiner Eskorte davon, und ich war allein mit einem durchgeknallten Besoffenen. Ich seufzte. Der Vorgang war sicherlich in mindestens drei Übergabedokumenten vermerkt, also würde ich nicht darum herumkommen, mich mit dem Kerl zu beschäftigen. Na schön, in dem Fall konnte ich es genausogut gleich in Angriff nehmen...

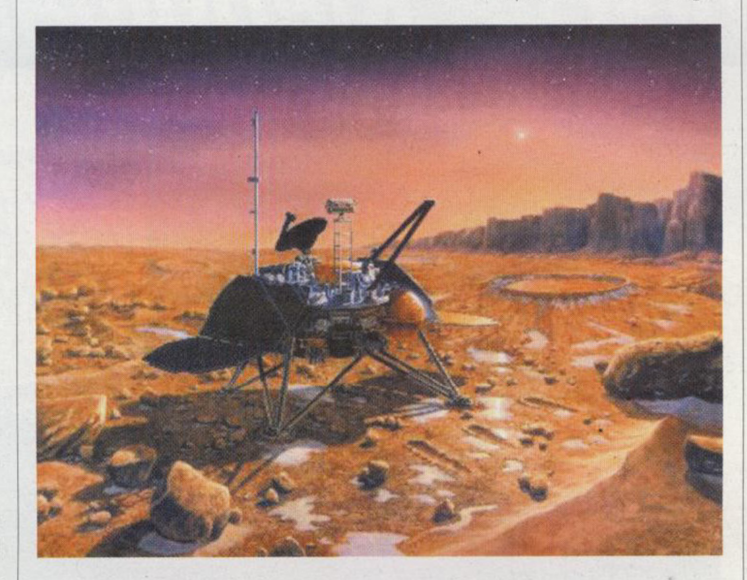
„Hi", sagte ich also mit einem gewinnenden Lächeln. „Schwein gehabt, was? Jetzt bist Du diesen Grobian los."

Er stierte mich aus unsicher wandernden Augen an und lallte auf Englisch: „Welches Jahr ham´mer denn?"

Damit hatte ich nicht gerechnet. Englisch? Es dauerte einen Moment, bis ich die Laute richtig zugeordnet hatte und die Frage verstand. „Immer noch Weihnachten 1998, Kumpel", gab ich ebenfalls auf Englisch zurück.

„Dass gut", seufzte er erleichtert. „Aber der Ort iss falsch. Dass Europa hier?"

„Mittendrin", bestätigte ich. „Wie bist du denn hierhergekommen? Mit einem Schiff? Als blinder Passagier? Oder hat Dich jemand eingeschleust?"



Er sagte etwas, das wie „Mimm Temmoralnillifikator" klang und fügte hinzu: „Muß zur NASA!"

„Klar, Kumpel", stimmte ich zu. „Aber nicht mehr heute! Heute geht's ins Bettchen, wenn ich genug von dir weiß. Was willst du denn von der NASA?"

„Sonden!" rülpste er. „Die swei Sonden zumm Mars. Mussich stoppen!"

„Marssonden? Stoppen? Warum willst Du die Sonden stoppen? Wer bist Du eigentlich?"

„Cappain Geronnimo Noodles, Diensnummer 243-95, Apteilunk Alpha Ssentauri."

Ich seufzte abgrundtief. Das konnte ja heiter werden! Habe ich schon erwähnt, daß ich Stockbiesler hasse? Andererseits – irgendwie begann es Spaß zu machen...

„Wann bist Du geboren?", fragte ich mit einem Schuß Bosheit.

„28. Mai 2258", rasselte er herunter. Na klar, 28. Mai 2258! War ja logisch.

„Nun, Captain Noodles", fuhr ich förmlich fort. „Warum, zum Teufel, wollen Sie diese Sonden stoppen?"

„Wegenn Antrieb. Scheisantrieb. Von den Aliennts. Die sinn nächstes Jahr da, aufm Mars."

„Antrieb?"

Er nickte und nuschelte eine Weile vor sich hin. „Antrieb!" sagte er dann. „Iss Mist! Geht nur, wenn alle besoffn sinn."

Nun, ich will den Leser nicht noch weiter mit der genauen Rekonstruktion dieses mühseligen Gesprächs langweilen. Kurz zusammengefaßt erzählte „Captain Noodles" ungefähr folgende Geschichte: Zwei Marssonden der NASA, die Ende 1999 den Roten Planeten erreichen sollten, stellten dort den Kontakt zu einer Forschungsexpedition außerirdischer Raumfahrer her. Im Laufe der weiteren Ereignisse überließen die Aliens den Menschen das Geheimnis des überlichtschnellen Antriebs – welcher den immensen Nachteil hatte, daß er nur funktionierte, wenn sich Besatzung und eventuelle Passagiere in volltrunkenem Zustand befanden.

Die Auswirkungen waren enorm: Becks Bier, Johnny Walker und andere Destillen gründeten profitable Deep Space Lines, die Besatzungen rekrutierten sich aus den Dauergästen der Stehbierhallen, die Weltraum-Unfallstatistik schoß steil in die Höhe, und es galt als karrierefördernd, seinen Sprößlingen einen Schuß Remy Martin in die Flasche zu gießen. Eine Weile ging das gut, bis sich der Alkoholismus so weit in der Gesellschaft verbreitet hatte, daß die Menschheit auszusterben begann.

Mit Hilfe eines „Temporalnullifikators" (worunter Noodles einen popeligen Taschenrechner verstand, der sich neben Stockbieslers Bericht in der Akte befand) schickte man also den guten „Captain" in die Vergangenheit zurück, um die Geschichte zu ändern und die Menschheit zu retten. Die Aliens nämlich, so Noodles, waren eigentlich bloß an archäologischen Grabungen auf dem Mars interessiert gewesen und hatten uns den Antrieb nur überlassen, damit wir aufhören, sie zu nerven. Und wenn die Marssonden gestoppt würden, so die Überlegung, gäbe es niemals einen Kontakt...

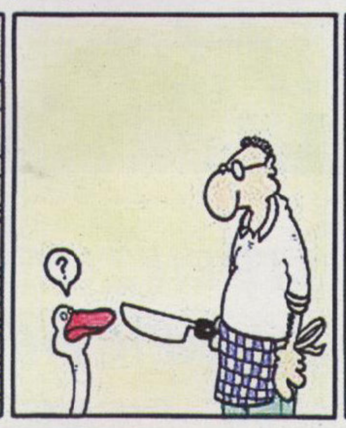
Tja, lustig, nicht? Ich amüsierte mich gebührend (was blieb mir auch anderes übrig?), gab Noodles seinen Taschenrechner zurück und schickte ihn zum Ausnüchtern in eine Zelle. Ob er wirklich übergeschnappt oder aber ein begnadeter Geschichtenerfinder war, konnte ich immer noch am nächsten Tag entscheiden. Dachte ich...

Doch am Morgen war Noodles verschwunden. Einfach verschwunden. In Luft aufgelöst. Es gab keine vernünftige Erklärung, wie er aus der Zelle hatte entkommen können, aber für den offiziellen Bericht erfand ich eine. Trotzdem hagelte es anschließend eine Menge Ärger. Naja, „Shit happens" sagen die Briten – sagen sie nicht?

Nun ist wieder Weihnachten. Weihnachten 1999. Und ich schreibe diese Geschichte auf, weil mir langweilig ist. Und weil vor ein paar Wochen zwei Marssonden der NASA auf zum Teil haarsträubende Weise scheiterten. Das hatte mich zum ersten Mal seit Monaten wieder an „Captain Noodles" erinnert, und etwas mulmig war mir da schon. Aber natürlich ist das alles Unfug! Wo kämen wir denn sonst hin? ■

Comics zum Austicken

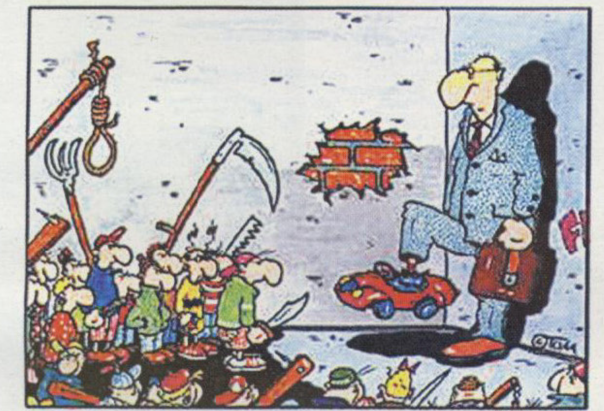








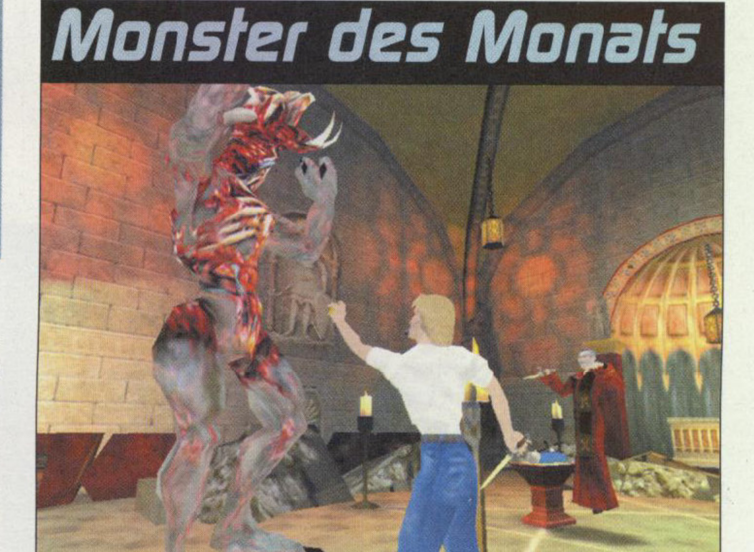




Fritz Effenberger

Diesmal müssen wir Euch unbedingt den kleinen, aber feinen Comic-Verlag Jochen Enterprises in Berlin **(www.jochenenterprises.de)** ans Herz legen. Aus seinem breitgefächerten Verlagsprogramm, das sich vorwiegend mit den wilden Grenzgebieten der Comicliteratur befaßt, stellen wir Euch in dieser Ausgabe einen Zeichner namens Tom vor. Trotz seines kurzen Pseudonyms ist er ein echter Workaholic, dessen Schaffen inzwischen Bände füllt. Davor war er Hauszeichner der TAZ. Sein aktuelles Buch „Ohne Gummi..." enhält Perlen wie die Geschichte von der Weihnachtsgans; aber auch allgemeine Empfehlungen des Bundesfamilienministers kräftigen sowohl die Lebensweisheit als auch die Lachmuskeln des Lesers. Selbst für die Freunde des persönlichen Computers hält der Autor gute Ratschläge bereit. ■

Monster des Monats



In diesem Heft gibt es ausnahmsweise ein „Monster des Monats", dem mit der sprichwörtlichen „dicken Wumme" nicht beizukommen ist. Asmodeus heißt dieser Kuschelbär, an dem Gabriel Knight vorbei muß, um das Spiel zu gewinnen.

Mangas In Motion

EIN KLEINER STREIFZUG DURCH DIE FACETTENREICHE WELT DER ANIME-FILME

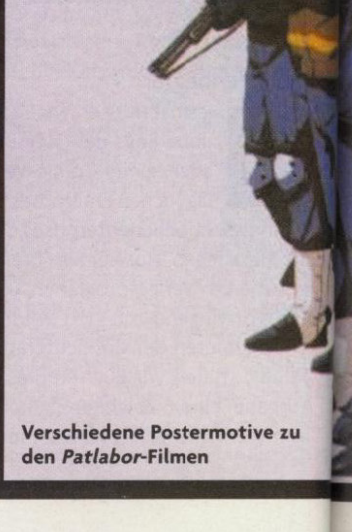
Chris Peller

Japanische Zeichentrickfilme, Anime genannt, erfreuen sich seit geraumer Zeit auch in der westlichen Hemisphäre ständig wachsender Beliebtheit. Während in Amerika und England zumindest einige dieser Werke auf Video veröffentlicht werden, hinkt Deutschland diesem Trend aber wieder einmal hinterher. Die überwiegende Mehrheit hierzulande verbindet Anime gemeinhin immer noch mit den banalen bis zuckersüßen, scheinbar am Fließband produzierten TV-Serien, in denen meist kindliche Charaktere mit unschuldigen, großen Kulleraugen eine Hauptrolle spielen. Doch außer so seichter Unterhaltung, wie sie in Form von *Sailor Moon, Pokémon* oder *Dragonball* Woche für Woche über die Mattscheiben flimmert, bietet dieses Genre auch eine stattliche Anzahl von Beiträgen, die in puncto Thematik und Präsentation eindeutig ein erwachsenes Publikum ansprechen. Taucht man nur ein wenig tiefer in das Reich der fernöstlichen Bilderwelten ein, so wird man mit Sicherheit die eine oder andere Perle entdecken. Anhand einiger Beispiele soll dieser Artikel nicht nur die sich dem Betrachter bietende ungeheure Vielfalt von Anime vermitteln, sondern Unbedarften darüber hinaus eine erste Orientierungshilfe sein.

Anime-SF

Das 1988 entstandene, zweistündige SF-Epos *Akira* von Katsuhiro Otomo gehört sicherlich zu den Meilensteinen des Anime-Films und verhalf diesem Genre im Westen – vor allem in den Vereinigten Staaten und England – zu seinem Durchbruch. Das ebenso bildgewaltige wie technisch brillante Zeichentrickspektakel konfrontiert den Zuschauer mit einer düsteren Zukunft und basiert auf Otomos gleichnamigen Manga: Nachdem Tokyo 1988 durch eine gigantische Explosion zerstört wurde, steuert die wiederaufgebaute Metropole, in der sich rivalisierende Biker-Gangs erbitterte Kämpfe liefern, 30 Jahre später auf-





Verschiedene Postermotive zu den *Patlabor*-Filmen



grund der enormen psychischen Kräfte einer mysteriösen Gestalt namens Akira einem weiteren Armageddon entgegen.

Akira ist noch heute ein einfach überwältigendes Erlebnis. Wenn beispielsweise die Motorrad-Banden durchs nächtliche Neo-Tokyo brausen, stockt einem wegen der rasanten Bilderflut unweigerlich der Atem. Passend dazu untermalt die Gruppe Yamashiro Shoji mit außergewöhnlich eindringlicher Musik das Geschehen. Seine Faszination bezieht der Streifen aber nicht allein durch die temporeiche Inszenierung und ein Bombardement an audiovisuellen Reizen. Die detaillierte Darstellung der High-Tech-City mit all ihren Facetten überzeugt gleichermaßen – und weckt Erinnerungen an das futuristische Los Angeles in „Blade Runner". Tatsächlich inspirierte Ridley Scotts Klassiker mit seinem Stil eine ganze Reihe SF-orientierter Anime. Neben *Akira* muß in diesem Zusammenhang unbedingt die erstklassige Serie *Bubblegum Crisis* genannt werden, die mehrere für den Videomarkt produzierte Episoden umfaßt. So heißt eine der Hauptfiguren Priss (!) Asagiri und ist Sängerin in der Rock-Band namens „Replicants".



Wicked City

Auch bei *Ghost In The Shell* von 1995 meint man gewisse Anleihen an „Blade Runner" zu entdecken. Die Vorlage zu diesem Werk, ein komplexer Manga von Masamune Shirow, ist im übrigen hierzulande bei Ehapa erschienen. Zentrales Thema des stilistisch beeindruckenden Animes ist die Frage, wie man Leben überhaupt definiert. Können beispielsweise Maschinen oder Cyborgs so etwas wie eine Seele (im Film als „Ghost" bezeichnet) besitzen? Top-Agentin Major Moto- →







Bubblegum Crisis



Das Anime-Meisterwerk: *Akira* von Katsuhiro Otomo

ko Kusanagi zweifelt jedenfalls an ihrer Existenz und sucht nach dem Sinn ihres Daseins. Wie viele ihrer Kollegen besteht sie, respektive ihr Körper, zu einem Großteil aus kybernetischen Upgrades, die eine regelmäßige Wartung erfordern. Letztendlich beginnt sich Motoko zu fragen, ob außer austauschbaren Ersatzteilen noch irgendetwas Menschliches in ihrer künstlichen Hülle steckt. Im Verlauf von Ermittlungen ihrer Spezialeinheit begegnet sie schließlich einer KI namens „Puppetmaster", ursprünglich ein für die Regierung entwickeltes Computerprogramm, die ihr Dasein ebenfalls hinterfragt und sich als lebendes Wesen definiert. Eine Vereinigung der beiden bringt schließlich eine neue Form von Leben hervor. Regisseur Mamoru Oshii versteht es, den Rezipienten mit wundervoll atmosphärischen Bildern zu verzaubern. Allein die Großstadt-Impressionen, die von Kenji Kawais Soundtrack ungemein stimmig begleitet werden, sind für sich genommen schon ein Genuß. Doch nicht nur die eher stillen, bedächtigen Momente des Films gehen einem unter die Haut. Man leidet als Zuschauer förmlich mit, wenn Motoko durch die Anstrengung, eine Art Panzer zu zerstören, um mit dem Puppetmaster verschmelzen zu können, ihren Cyber-Body ruiniert. Aufgrund seiner unglaublichen Intensität ist *Ghost In The Shell* wie *Akira* ein herausragendes Beispiel dafür, welche Schätze das Anime-Genre zu bieten hat.

Ghost In The Shell-Regisseur Oshii inszenierte darüber hinaus unter anderem die beiden „Patlabor"-Filme von 1990 und 1993, denen bereits eine erfolgreiche TV-Serie sowie einige Videos vorausgingen. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen dabei die Einsätze einer Polizeieinheit in Tokyo, die mit mechähnlichen Ungetümen, den „Patrol Labors", die Kriminaliät bekämpfen. Mutet die Reihe noch etwas unbeschwerter an und offenbart sogar Comedy-Elemente, zeichnen sich die abendfüllenden Filme durch eine ernsthaftere, „kühlere" Stimmung aus. Das Resultat sind fesselnde SF-High-Tech-Thriller, die Hollywood nicht besser realisieren könnte.

Sex und Gewalt made in Nippon

Mit Gewalt in Filmen scheinen japanische Behörden keine Probleme zu haben. Sinnentleerte Splatterex-



Die berüchtigte *Urotsukidoji*-Serie gehört, was Sex und Gewalt anbelangt, zweifellos zu den extremsten Anime-Beiträgen






zesse, wie sie in der Originalversion von *Fist Of The North Star*, der Anime-Antwort auf Endzeitvisionen im Stile von *Mad Max*, zelebriert werden, lassen die Institutionen kalt. Selbst Mainstream-Titel wie *Akira* oder *Ghost In The Shell* üben sich nicht gerade in Zurückhaltung, wenn es darum geht, Brutalität realistisch zu präsentieren. Ganz anders sieht es da schon hinsichtlich der Darstellung von Erotik und Sex aus, für die strenge Zensurauflagen gelten. Dieser Restriktion liegt eine Bestimmung von 1918 zugrunde, die dahingehend interpretiert wurde, daß keine Genitalien gezeigt werden dürfen. Bis Mitte der 90er Jahre wurden deshalb nackte Charaktere – wie in den Manga-Comics für Erwachsene – entweder gänzlich ohne Geschlechtsteile gezeichnet, oder ein schwarzer Balken bzw. ein anderes Symbol verdeckt den Schambereich – kurioserweise sind weibliche Brüste von dieser Regelung ebensowenig betroffen wie SM-Praktiken, die nicht unbedingt einen Geschlechtsakt voraussetzen. Ein besonders kritischer Punkt aber ist, daß die Zensur Kinder nicht berücksichtigt. Per Definition sind Minderjährige „unschuldig" und in sexuellen Belangen nicht relevant, so daß grundsätzlich keine gesetzliche Handhabe zur Verhinderung der Darstellung von „Doktorspielen" oder Schulmädchen, die von einem gräßlichen Tentakelmonster penetriert werden, existiert. Ohne diese Hintergründe zu kennen – das Schulmädchen repräsentiert in diesem Falle eine Frau, die ja aufgrund der Zensurpolitik nicht gezeigt werden darf – neigt ein westlicher Betrachter solcher Filme schnell dazu, den Japanern pauschal eine ausgeprägte pädophile Neigung zu unterstellen.

Berühmt-berüchtigster Vertreter der Kategorie „junge Mädchen von Tentakelmonstern mißbraucht" ist zweifellos die *Urotsukidoji/Overfiend*-Serie nach den Manga-Comics von Toshio Maeda. Eine Horror-Story dient als Vorwand für eine wahre Orgie von explizitem Sex und maßloser Brutalität. Insgesamt umfaßt die Reihe 12 Kapitel, die sogar zu vier abendfüllenden Filmen zusammengeschnitten und veröffentlicht wurden (*Urotsukidoji: Legend Of The Overfiend*, *Urotsukidoji: Legend Of The Demon Womb*, „*Urotsukidoji: Return Of The Overfiend* und *Urotsukidoji: Inferno Road*). Sicherlich sind diese Schocker für zartbesaitete Gemüter absolut nicht geeignet, und die Reihe an sich vielleicht gar die extremste ihrer Art. Wer einem dämonischen Treiben mit mehr oder weniger hohen Anteil von Sex und Gewalt etwas abgewinnen kann, der wird außerdem durch Anime wie *Doomed Megalopolis* (4 Teile), *Twin Dolls* (2 Teile), *Adventure Kid* (3 Teile) oder dem Streifen *Wicked City* nicht enttäuscht werden.

Anime-Notstand in Deutschland

Wen diese kleine Führung durch die schillernde Welt des japanischen Zeichentrickfilms jetzt neugierig gemacht hat, sollte zum Beispiel nach den Veröffentlichungen von Universal Ausschau halten. 15 Titel, vorzugsweise aus dem SF-Bereich, beinhaltet die sogenannte „Manga-Kollektion", darunter befinden sich dann auch einige der eingangs erwähnten Werke wie der famose *Ghost In The Shell*, eine – natürlich entschärfte – Fassung von *Fist Of The North Star* und *Wicked City*. Generell ist das Anime-Angebot in Deutschland jedoch leider ziemlich dürftig, so daß Interessierte gezwungen sind, sich Tapes (oder auch DVDs) aus den Staaten oder England zu ordern. Vielleicht hat man ja Glück, und Privatsender VOX strahlt einige Beiträge – wie schon im vergangenen Jahr – im Nachtprogramm aus... ■

MANGA VIDEO
GHOST IN THE SHELL
SEINE STIMME HAT ER GEFUNDEN
. . . JETZT SUCHT ER EINEN KÖRPER!
GHOST IN THE SHELL BASIERT AUF DEM GLEICHNAMIGEN MANGA VON MASAMUNE SHIROW
REGIE MAMORU OSHII · DREHBUCH KAZUNORI ITO · ANIMATION TOSHIHIKO NISHIKUBO
KEY ANIMATION SUPERVISORS KAZUCHIKA KISE, HIROYUKI OKIURA
CHARAKTER DESIGN HIROYUKI OKIURA · TECHNISCHES DESIGN SHOJI KAWAMORI, ATSUSHI TAKEUCHI
ART DIREKTOR HIROMASA OGURA · MUSIK KENJI KAWAI
EINE KODANSHA PRODUKTION IN ZUSAMMENARBEIT MIT BANDAI VISUAL UND MANGA ENTERTAINMENT
AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN TERUO MIYAHARA, SHIGERU WATANABE, ANDY FRAIN



DAS GRAUEN AUF DEM DESKTOP

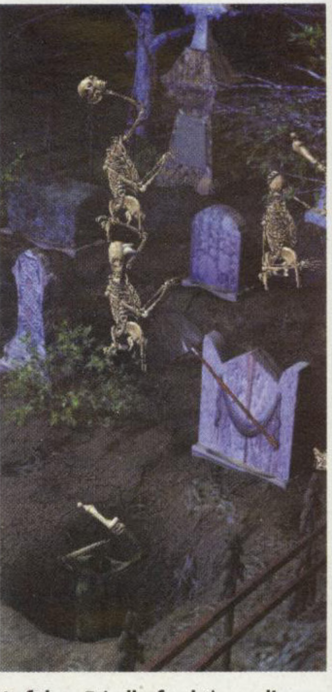
Stephen King's F13

Chris Peller

Gemessen an den Verkaufszahlen seiner Bücher, ist Bestsellerautor Stephen King unumstritten ein Meister seines Fachs. King-Fans, die einen PC besitzen, können ihren Rechner nun ganz im Stil ihres Lieblingsschriftstellers einrichten. Mit „Stephen King's F 13“ präsentiert die in Mülheim ansässige Software-Company Blue Byte eine Entertainment-CD-ROM, die den Computer im Handumdrehen in ein Werkzeug des Bösen verwandelt. Zehn Hintergründe fürs Windows-Desktop mit Motiven wie Leichenwagen, Riesenschabe und ähnlich stilvolle Artworks lassen doch erst so richtig Freude aufkommen. Zusätzlich dazu werden passende Systemsounds zur Verfügung gestellt, so daß beim Windows-Start beispielsweise der markerschütternde Schrei einer Frau ertönt oder bei einem kritischen Programmabbruch das Fauchen einer Katze zu hören ist. Ressourcenfressende Bildschirmschoner können ebenfalls installiert werden, wobei „Bettmonster“ und „Mord“ besonders gut gelungen sind. Da läßt man schon mal untätig etwas Zeit verstreichen, nur um den Screensaver in Aktion zu bewundern.



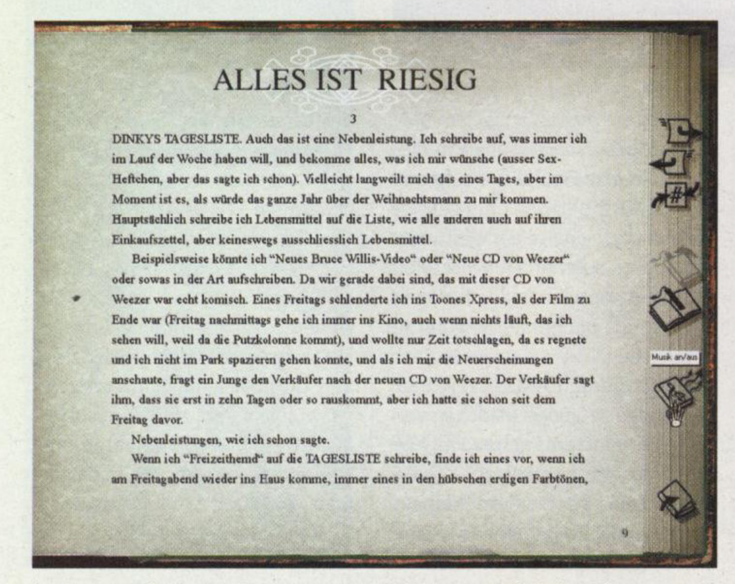
Mit derlei Artworks kann man sich den Windows-Desktop verschönern



Auf dem Friedhof geht's rund!

Um die Zeit totzuschlagen, bieten sich die drei primitiven Mini-Games geradezu an. Hübsch-eklig ist vor allem das Spielchen „Kammerjäger“, bei dem Ihr über den Bildschirm krabbelnde Schaben (die auch noch Eier legen, aus denen dann weiteres Ungeziefer schlüpft) mit Fliegenklatsche, Hammer oder Zeitung innerhalb einer gewissen Zeitspanne zu Brei schlagen müßt, um in die nächste Runde zu gelangen. Ferner könnt Ihr Piranhas mit Kühen, Hunden, Pferden oder Nashörnern füttern und auf einem Friedhof die aus den offenen Gräbern auftauchenden Skeletten, Zombies und Geistern mit der Schaufel den Scheitel nachziehen, bevor sie Euch mit Knochen oder Schädeln bewerfen. Hauptattraktion dieser kuriosen Unterhaltungssoftware ist jedoch Stephen King's Kurzgeschichte „Alles ist riesig“, die damit erstmalig in einer deutschen Übersetzung vorliegt. Auf Wunsch sorgt während des Lesevergnügens am Monitor sogar düstere Musik für die passende Atmosphäre.

Ausschließlich über das Internet (unter **www.frightware.de**) können Sammler übrigens eine limitierte Auflage dieses Titels bestellen, die unter anderem zusatzlich einen Schlüsselanhänger, eine Postkarte und eine von Joachim Körber (dem Übersetzer der Stephen King-Stories) signierte F 13-CD enthält. Ob einem dieser Spaß jedoch knapp 50 Märker (egal, ob Special-Edition oder nicht) wert ist, muß jeder für sich selbst entscheiden. ■



ALLES IST RIESIG

3

DINKYS TAGESLISTE. Auch das ist eine Nebenleistung. Ich schreibe auf, was immer ich im Lauf der Woche haben will, und bekomme alles, was ich mir wünsche (ausser Sex-Heftchen, aber das sagte ich schon). Vielleicht langweilt mich das eines Tages, aber im Moment ist es, als würde das ganze Jahr über der Weihnachtsmann zu mir kommen. Hauptsächlich schreibe ich Lebensmittel auf die Liste, wie alle anderen auch auf ihren Einkaufszettel, aber keineswegs ausschliesslich Lebensmittel.

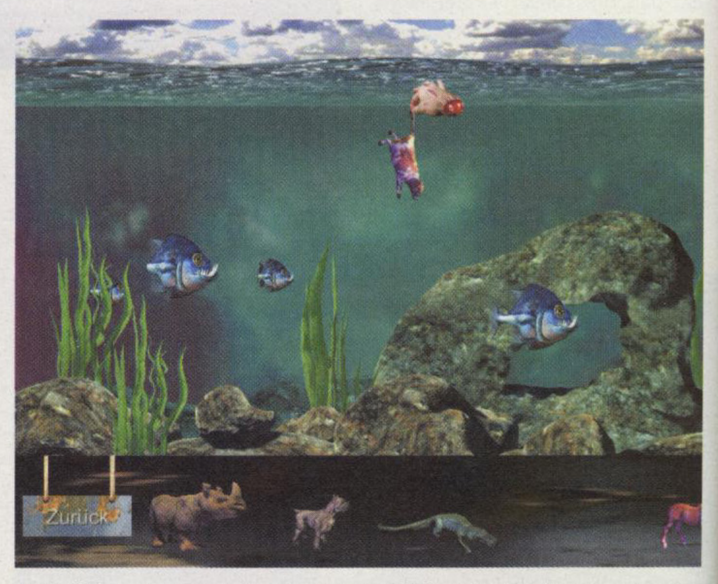
Beispielsweise könnte ich "Neues Bruce Willis-Video" oder "Neue CD von Weezer" oder sowas in der Art aufschreiben. Da wir gerade dabei sind, das mit dieser CD von Weezer war echt komisch. Eines Freitags schlenderte ich ins Toones Xpress, als der Film zu Ende war (Freitag nachmittags gehe ich immer ins Kino, auch wenn nichts läuft, das ich sehen will, weil da die Putzkolonne kommt), und wollte nur Zeit totschlagen, da es regnete und ich nicht im Park spazieren gehen konnte, und als ich mir die Neuerscheinungen anschaute, fragt ein Junge den Verkäufer nach der neuen CD von Weezer. Der Verkäufer sagt ihm, dass sie erst in zehn Tagen oder so rauskommt, aber ich hatte sie schon seit dem Freitag davor.

Nebenleistungen, wie ich schon sagte.

Wenn ich "Freizeithemd" auf die TAGESLISTE schreibe, finde ich eines vor, wenn ich am Freitagabend wieder ins Haus komme, immer eines in den hübschen erdigen Farbtönen,

9

Die Kurzgeschichte „Alles ist riesig“ dürfen wir am Bildschirm lesen



Fische haben Hunger, und gegen einen Snack bestimmt nichts einzuwenden

HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS

1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN

Future Verlag – Medien mit Leidenschaft

TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY

T3

NEU! nur 7,50 DM

WAP-Handy
Mit dem Mobilphone ins World Wide Web

News
Neueste Hardware von der CeBIT und dem Rest der Welt

Cyborgs
Von Menschen-Männern und Maschinen-Mädchen

Memory Stick
Nicht grösser als ein Kaugummi: Neue Speichertechnik von Sony

CeBIT pervers
Der garantiert 1. Rückblick auf die deutsche PC-Mega-Show

Tests
25 Hardware-Tests vom E-Book bis zum Rasierer

In diesem Heft mehr als 100 Objekte der Begierde

Ich zeig Dir, wie's

Ver sich erst einmal von High-Tech-Toys pielerisch verführen lassen will, bevor er ich festlegt, für den gibt es jetzt eine ostenlose T3-Ausgabe.

)anach wird T3 Monat für Monat frei Haus eliefert, man erhält sie schon vor dem Kioskverkauf, verpasst somit keine Ausgabe, nd man spart fast 15%.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
T3 Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

faxen an:
089/20 02 81 22

oder per E-Mail unter
future@csj.de
bestellen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil – für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80, € 39,26; Studentenabo DM 66,–, € 33,75). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum, 1. Unterschrift:

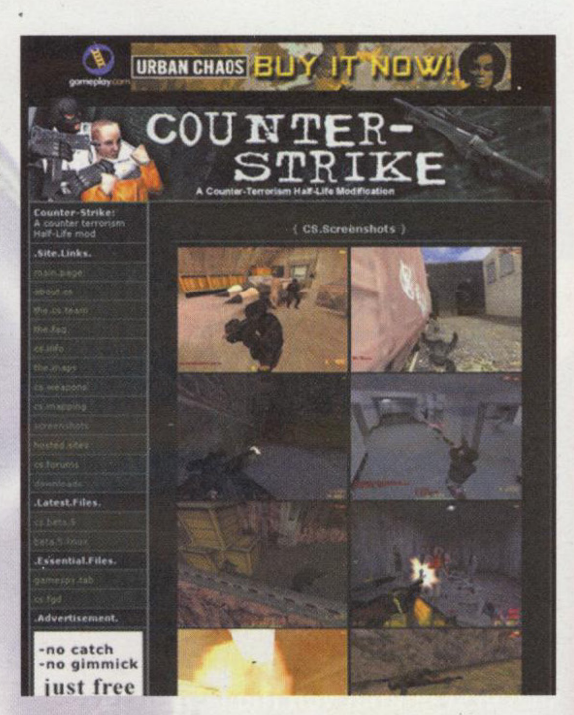
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen. Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.

Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift:

CPE03

NEUES AUS



BETAAUSBLICK

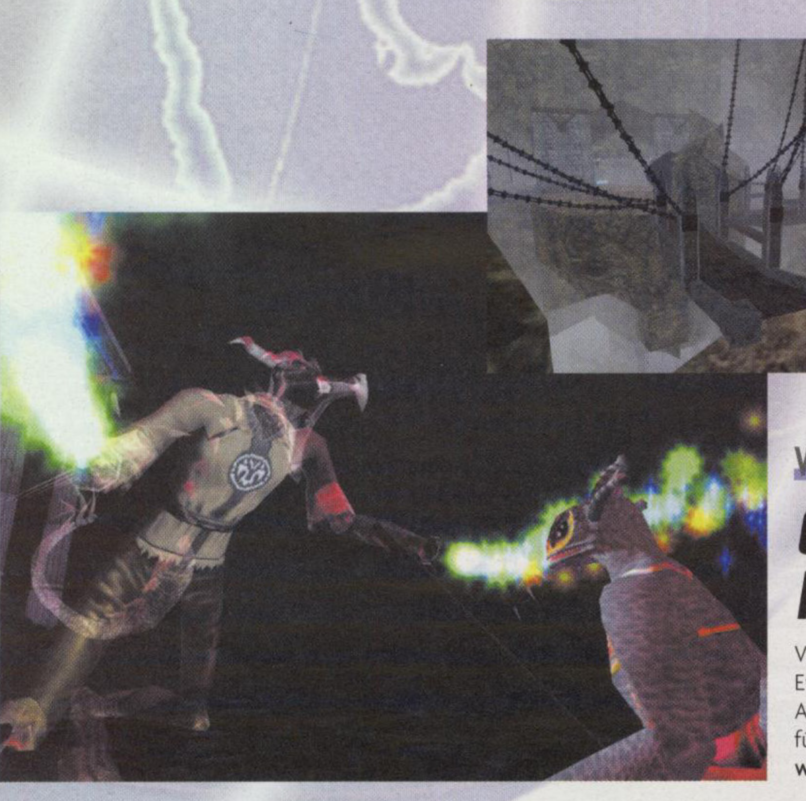
Counter-Strike mit neuen Features

Eines der beliebtesten MODs für Half-Life geht in die nächste Runde. Für Die Beta6-Version versprechen die Programmierer nicht nur neue Maps, sondern auch neue Spielmodi. Mehr unter www.counter-strike.com

FLATRATEANKÜNDIGUNG

Telekom auf Abwegen

Entgegen bisheriger Aussagen hat die Telekom nun eine Flatrate für dieses Jahr in Aussicht gestellt. Dabei wird der Begriff etwas großzügig definiert: Es soll zwar keine zeitabhängige Berechnung mehr geben, doch man denke über eine Abrechnung nach anfallenden Traffic nach. Genaue Tarifvorstellungen oder mögliche Termine für die Einführung wurden nicht genannt.



VERSCHIEBUNG

Everquest Addon kommt später

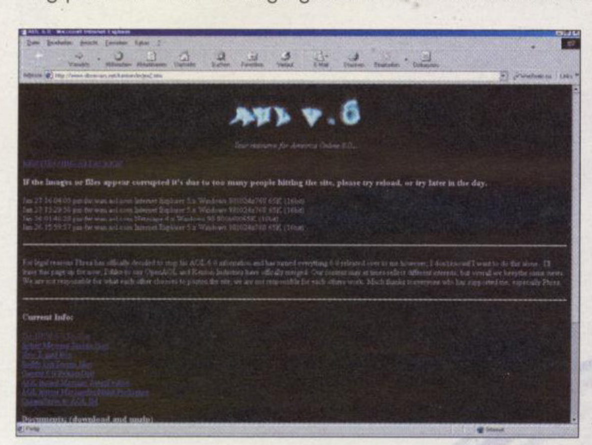
Verant gab offiziell bekannt, daß der Release des Everquest Expansion Packs **Ruins of Kunark** sich auf April verschieben wird. Es werde noch mehr Zeit für den letzten Feinschliff benötigt, so hieß es. **www.station.sony.com/everquest/kunark/**

DEM NETZ

ÜBERRASCHUNG

AOL erstaunt

Ein fünfzehnjähriger Jugendlicher veröffentlichte Details zu der noch in der Entwicklungsphase befindlichen Zugangssoftware AOL 6.0 und unterstrich das ganze mit Screenshots. Die Informationen müssen korrekt gewesen sein, denn AOL reagierte schnell und bat darum, die Seite vom Netz zu nehmen.



GEBÜHR

Auktion



Das Online-Auktionshaus EBay will ab dem 05. Februar eine Gebühr für Versteigerer einführen. Die Höhe richtet sich dabei nach dem Startpreis des Gegenstandes. Begründet wurde diese Maßnahme mit der Qualitätssicherung des Dienstes, um unter anderem unseriöse Anbieter abzuschrecken. Wir sind gespannt. **www.ebay.de**

ENDZEITSTIMMUNG

SciFi-Online-RPG

Fernab der sonst üblichen Fantasy-Welten soll in diesem Jahr neben Anarchy-Online ein weiteres Online-Rollenspiel, das in ferner Zukunft spielt, ins Internet Einzug halten. Mit vielfältigen Möglichkeiten und einer zeitgemäßen Präsentation könnte Neocron eines der Highlights in diesem Jahr werden. Mehr unter **www.neocron.com**

Abenteurer gesucht

Alle, die enttäuscht sind, daß wir anscheinend unser Online-Tagebuch zu den Akten gelegt haben, können aufatmen: Es wird weitergehen. Nur diesmal seid Ihr gefragt! Denn, egal, ob Ihr in Britannia, Norrath oder Dereth Euer Unwesen treibt, ist es bestimmt die eine oder andere Geschichte wert. Mit anderen Worten: Wir möchten von Euch Erlebnisberichte haben – ganz gleich, ob witzig, tragisch oder kämpferisch – nur spannend sollte es sein! Der von der Redaktion monatlich gewählte Gewinner erhält eine Vollversion eines aktuellen Titels. Schickt uns also Euren Beitrag von maximal 3000 Zeichen, möglichst mit Screenshots an:
ppdiary@future-verlag.de

POWER PLAY Webtips



Datenfriedhöfe, abgerissene Links und verschollene Server prägen oft den Ausflug ins weltweite Netz. Nur selten sind es die Informationen selbst, die Surfer ins Web ziehen. Interessant aufgemachte Angebote, kuriose Meldungen oder einfach witzige Ideen sind das Salz in der Suppe. Monatlich begeben wir uns für Euch in den Online-Dschungel, um Famouses, Kurioses oder einfach nur Nützliches zu entdecken.

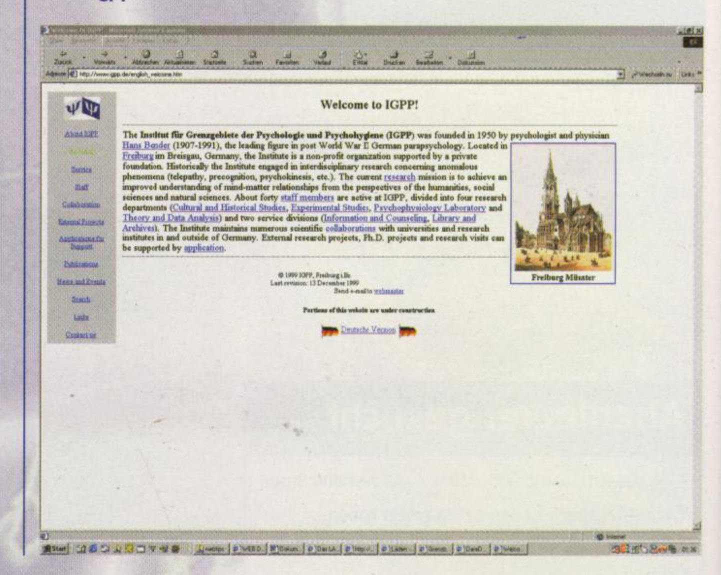
WECKGARANTIE



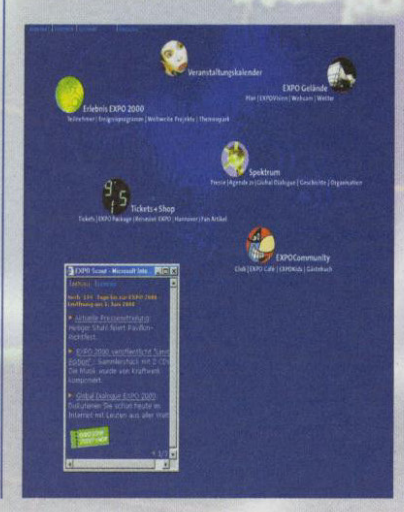
Wer kennt es nicht, das alltägliche Problem mit dem Aufstehen. Der Wecker nörgelt, man fühlt sich matt und ausgelaugt. Nur nicht aufstehen ist der einzige Gedanke. Schnell ist die Taste gedrückt, die ersehnte Ruhe kehrt zurück und der unterbrochene Traum kann fortgesetzt werden. Dennoch ruft die Pflicht und wer von Euch einen zweiten Antrieb benötigt, kann hoffen. Neben dem Weckdienst der Deutschen Telekom gibt es eine andere Firma, die ebenfalls diese oftmals so wichtige Möglichkeit anbietet und das zudem kostenlos. Finanziert wird das Ganze mittels Werbung, die Euch am Telefon begrüßt. Registrierung und Details unter **www.weckruf.de**

GEISTERJÄGER

Glaubt Ihr an ein Leben nach dem Tod? Passieren merkwürdige Dinge in Eurem Haus? Bewegen sich Gegenstände wie von Geisterhand durch den Raum? Unglaubliche Lichtgestalten besuchen Euch in der Nacht? Wer Übernatürlichem aufgeschlossen gegenübersteht und nicht alles sofort für Spinnerei abtut, sollte dem **Institut für Grenzgebiete der Psychologie und Psychohygiene** besuchen. Die Wahrheit findet Ihr unter **www.igpp.de**



WELTANSCHAUUNG



Bald startet die Weltausstellung EXPO 2000. Dieses Jahr findet sie in Deutschland, genauer gesagt in der Messestadt Hannover statt. Jahrelang wurde gebaut und geplant. Interessierte sollten unbedingt auf die offizielle Seite der Megaausstellung vorbeisurfen. Interessante Infos über die Messe selbst und weiterführende Links laden zu einem längeren Besuch ein. Mehr unter **www.expo2000.de**

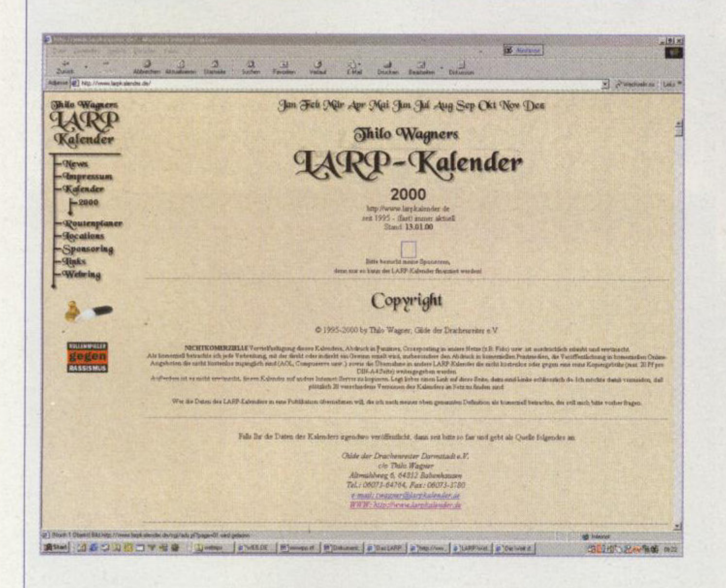
Was wißt Ihr?

Natürlich suchen wir ständig nach Sites im Netz, doch Abgabetermine und andere Unwägbarkeiten hindern uns einfach daran, in Ruhe einen beschaulichen Surf-Nachmittag einzulegen. Wir alle haben unsere Lieblings-Sites, der Bookmark-Ordner ist bestimmt bei jedem randvoll mit Online-Angeboten, die auch andere kennen sollten. Schickt uns doch einfach Eure Lieblingsseiten, dabei soll es nicht in erster Linie um Spiele gehen. Nahezu alle Themen sind willkommen. Wohin? Natürlich an **ppost@future-verlag.de**

ROLLENSPIEL DIE ERSTE

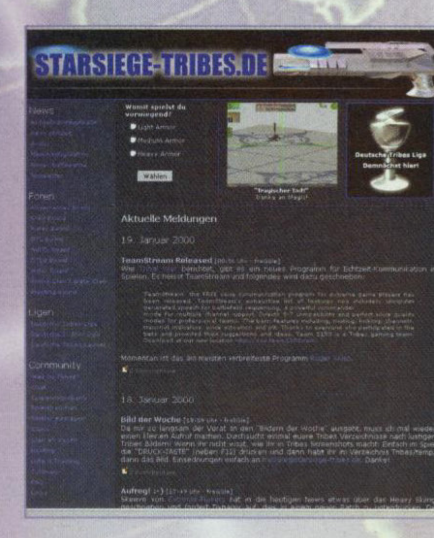
Neben den altehrwürdigen Pen&Paper-Vertretern und seinen digitalen Varianten gibt es auch sogenannte LIVE-Rollenspiele, kurz LARPs. Trotz großer und stets wachsender Fangemeinde gibt es noch immer viele, die es bisher nicht geschafft haben, ihrer Passion auch auf LARPs zu frönen. Für alle Neugierigen, die sich erst einmal einen Überblick verschaffen wollen, gibt es die **Welt des LARP**. Das Angebot richtet sich gezielt an Einsteiger und Interessierte, die bisher nicht mit der Materie in Berührung gekommen sind. Infos unter **www.larp.com/weltdeslarp/**.

ROLLENSPIEL DIE ZWEITE



Viele Termine und kein Überblick. Oft ist es so, daß man als passionierter Live-Rollenspieler aufgrund der vielen Veranstaltungen oftmals von interessanten Events zu spät erfährt. Abhilfe schafft eine Seite im Netz, die als Veranstaltungskalender dient. Kurzbeschreibungen sowie Infos zu Kosten und Dauer inkl. Kontaktadressen machen die Seite zu einem lohnenden Bookmark für Rollenspieler. Mehr unter **www.larpkalender.de**

WE NEED MORE DEFENSE!



Neben massentauglichen Shooter-Communities gibt es seit mittlerweile knapp einem Jahr einen sehr taktischen Vertreter des Genres, der sich ausschließlich dem Kampf Menschen gegen Menschen online widmet. In Deutschland unberechtigterweise viel zu kurz gekommen, wissen wahrscheinlich lediglich aufmerksame Power-Play-Leser von diesem echten Schmuckstück. Trotz der in unserem Land widrigen Umstände hat sich eine interessante Fangemeinde um Starsiege: Tribes aufgebaut. Als zentrale Anlaufstelle dient für Neuigkeiten aus der Welt des Krieges **www.starsiege-tribes.de**. Ein Blick lohnt sich!

DVD

Auch wenn sie im Privatbereich noch nicht zu Aufnahmezwecken hergenommen werden kann, wird die Bedeutung der Silberscheiben im Entertainment-Bereich im größer. Filme auf DVDs bieten oftmals mehr als ihre VHS-Gegenstücke. Doch nicht immer weiß man, welche DVD sich wirklich lohnt, und Fragen gibt es viele. Welche Tonspuren gibt es beispielsweise auf der „Code 2"-Fassung? Welche Goodies sind drauf? Wer Fehlkäufe vermeiden will, ein neues Gerät sucht oder einfach nur auf dem Laufenden sein möchte, findet im Netz viele Seiten zu dem Thema. Zwei davon wollen wir Euch an dieser Stelle ans Herz legen. Alles weitere unter **www.dvd-center.de** und **www.dvd-nextgen.de**



Tribes 2



Dieser niedliche Vertreter seiner Spezies kann in Tribes 2 gewählt werden

Ende 1998 veröffentlichte Dynamix mit Starsiege: Tribes einen teamorientierten Multiplayershooter, der bis heute unübertroffen ist. Der Erfolg könnte dieses Jahr durch bessere Grafik und einem noch detaillierteren Gameplay übertroffen werden.

Online-Teamshooter

HERSTELLER:	Sierra/Dynamix
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst 2000

www.dynamix.com

Maik Wöhler

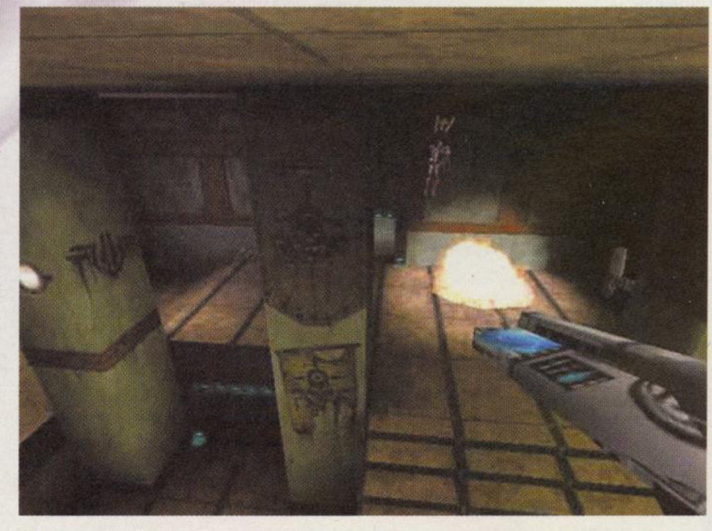
Neben dem populären Deathmatch gibt es mittlerweile diverse Modi, die gerade das Zusammenspiel in einer Gruppe fördern. Von dem altehrwürdigen Capture The Flag, über Domination, Assault oder Defend & Destroy gibt es immer mehr Varianten des Teamspiels. Die meisten Shooter beschränken sich jedoch lediglich auf neue Waffen und mehr oder weniger ausgefallenes Leveldesign. Dynamix zeigte im Dezember 1998 mit dem Release von **Starsiege: Tribes**, daß man neue Wege gehen kann. Obwohl der beliebteste Modus CTF in seinem Grundprinzip erhalten blieb, schafften es die vielen Extras, ein völlig anderes und besseres Spielgefühl zu vermitteln. Die Abkehr von den sonst typischen, eng verwinkelten Korridor-Leveln hin zu weitläufigen, hügeligen Landschaften erforderten ein Umdenken und neue Taktiken. Optionales Equipment wie Verteidigungstürme, Sensoren oder Minen erhöhten die Spieltiefe. Die erzwungene Spezialisierung im Kampf durch unterschiedliche Rüstungsklassen und ihre Beschränkungen hinsichtlich der mitführbaren Waffen sowie Zusatzpacks machte ein Zusammenspiel erforderlich, um letztendlich siegreich zu sein.

Im Herbst diesen Jahres soll voraussichtlich der Nachfolger für Furore in der Fangemeinde sorgen. Das bewährte Spielprinzip wird nach Aussagen der Entwickler dabei nicht nur optisch aufgepeppt werden.

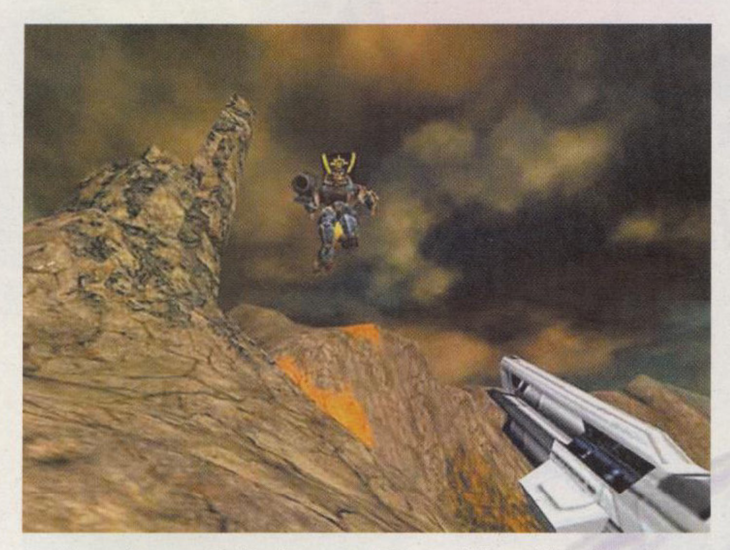
Neben den bisher bekannten Fluggeräten sollen Bodenfahrzeuge neue taktische Möglichkeiten bieten. Zahlreiche Wetterbedingungen wie starker Wind werden sich mehr auf das Geschehen auswirken als bisher, so daß Spieler bei Ausflügen mit dem



Der Generator als bevorzugtes Ziel, um dem Gegner von dem wichtigen Euqipment abzuschneiden und seine Verteidigungsanlagen auszuschalten



Die Standardwaffen wie der Disc-Launscher werden aufgewertet und neue Waffen sollen hinzukommen



Das ist er, der gegnerische Flagrunner. Wetten, daß er nicht sehr weit kommen wird?



Angriffe auf Basen sollen schwieriger werden und mehr taktisches Vorgehen erfordern. Skiing von Heavys für die Rushs wird fast unmöglich sein.

Jetpack beispielsweise bei aufkommenden Böen Acht geben sollte. Man könnte schneller aus der Flugbahn geworfen werden, als einem lieb ist. Viele der Basen werden, wenn die Programmierer ihren Plan einhalten, größer und verwinkelter, neue Verteidigungseinrichtungen den Kampf noch herausfordernder machen.

Wie auf Schienen

Das Gameplay von Tribes wurde durch das sog. Skiing oder auch Sliden grundlegend verändert. Der Ausdruck steht für eine Technik, die sich einen Bug in der Engine zunutze macht. Sobald ein Spieler nach einem Flug bei Bodenkontakt auf einen Abhang springt, wird die Bodenberührung nicht registriert und der Spieler rutscht mit zunehmender Beschleunigung weiter. Geht es wieder bergauf, kann das inzwischen wieder aufgeladene Jetpack aktiviert werden. Aufgrund der höheren Ausgangsgeschwindigkeit, ist es möglich, schneller und weiter zu kommen, als auf herkömmlichen Wege. Kurz nach Bekanntwerden des Bugs sollte er so schnell wie möglich behoben werden, doch die Fangemeinde sprach sich dagegen aus. Der Geschwindigkeitsschub brachte ein ganz neues Spielgefühl. Im Nachfolger soll das Skiing nicht entfernt, jedoch abgeschwächt werden. Inwiefern sich das auf den Spielverlauf auswirken wird, kann im Moment nur spekuliert werden

Scripts

Ein weiterer Punkt für den Erfolg von Tribes ist die integrierte Scriptsprache. Mittlerweile gibt es ungezählte Scripts, die den alltäglichen Kampf erleichtern. So läßt sich das Einkaufen der passenden Ausrüstung automatisieren, oder ein Wegpunkt wird automatisch zu dem Gegner gesetzt, der die Flagge geklaut hat. Ähnlich viele Möglichkeiten wird die selbe Sprache auch im zweiten Teil bieten, aber die Programmierer denken auch darüber nach, gewisse Dinge bereits zu integrieren.

Der erste Teil bot nichts für Singleplayer-Freuden. Er beinhaltete lediglich Trainingsmissionen, die mit den grundlegenden Eigenschaften des Spiels vertraut machen sollten. Anscheinend gab es viel Feedback zu dem Thema. Die Entwickler beschlossen nun, einen Singleplayermode einzubauen, der dem von „Unreal: Tournament" ähnelt. In einer futuristischen Liga dürft Ihr dann aller Wahrscheinlichkeit nach die unterschiedlichen Spielmodi mit virtuellen Kameraden durchleben.



Die Explosionen sehen nicht nur besser aus, vielmehr soll die Detonation eine wuchtigere Wirkung auf umstehende Spieler haben

Bots

Es ist nicht immer einfach, genügend Spieler für eine Session zusammenzubekommen. Gerade auf LAN-Partys ist zuweilen Not am Mann. Damit niemand in Zukunft auf eine Partie verzichten muß, werden digitale Krieger, allgemein Bots genannt, den Part menschlicher Spieler übernehmen. Selbst bei Online-Gefechten auf öffentlichen Servern wird es dann wahrscheinlich möglich sein, fehlende Spieler durch Bots auszugleichen. Bei Eintritt eines neuen Wettstreiters verschwindet der Bot dann auch sofort wieder, falls ein Ungleichgewicht zu entstehen droht. Die KI soll variabel sein und bekannten Bots aus der Genrekonkurrenz in nichts nachstehen. Zu neuen Spielmodi war bisher nur wenig zu erfahren. Die Programmierer versprachen jedoch, daß es Neue geben würde, bestehende werden sogar einer Renovierung unterzogen. Derzeit befindet sich das Produkt noch in einem frühen Stadium. Wenn auch grundlegende Funktionen bereits implementiert und getestet wurden, wird das Team noch eine ganze Weile benötigen, um beispielsweise weitere Karten zu erstellen oder bestehende auszubalancieren. Doch auch wenn noch viel getan werden muß, sieht es gut für den kommenden Spieleherbst aus. Wenn keine allzu großen Pannen passieren, werden Ende des Jahres wieder heiße Online-Gefechte auf die Tribes-Gemeinde warten. ■

open beta

Allegiance

TEAMPLAY IM ALL



Mit einem Online-Action-Weltraum-Team-Shooter verläßt Microsoft gewöhnliche Pfade und könnte erfolgreich damit sein.

Allegiance	
GENRE:	Weltraumshooter
HERSTELLER:	Microsoft
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000
www.microsoft.com/games/allegiance/	

Maik Wöhler

Teammodi als Multiplayervariante im Shootergenre werden immer beliebter, bieten sie doch willkommene Abwechslung vom alltäglichen Deathmatch-Allerlei. Populär wurde das durch **Team Fortress**, das damals als **MOD**ifikation für den ersten Teil der Beben-Serie erschien. Zwei Gruppen kämpften im **C**apture **T**he **F**lag-Modus um den Sieg. Im Dezember 1998 schaffte es Dynamix mit **Starsiege: Tribes** dem Subgenre neues Leben einzuhauchen. Zahlreiche Verbesserungen und sinnvolle Details machen es zum derzeit besten Shooter für eingespielte Gruppen. Während Valve, bekannt durch HALF-LIFE, an TEAM FORTRESS 2 arbeitet, basteln ein paar Programmierer für Microsoft an einem Shooter, der dem Genre ebenfalls neue Impulse verleihen könnte. Fernab von engen, verwinkelten Leveln oder weitläufigen Ebenen, spielt das Geschehen in der Unendlichkeit des Alls. Die Geschichte ist schnell erzählt: Im Jahr 2150 ist die Erde verwüstet. Die Überlebenden haben sich in den Weltraum gerettet und kämpfen dort um die überlebenswichtigen Ressourcen.



Der macht vorerst keine Probleme mehr

Strategie und Taktik

Seit dem 14. Januar dieses Jahres läuft die Open-Beta. Eine große Anzahl von Spielern muß natürlich koordiniert werden. Pro teilnehmender Fraktion gibt es einen Commander, der auf einem Taktikscreen das Geschehen verfolgt und entsprechend der Ereignisse Kommandos verteilt. Neben strategischen Operationen kümmert er sich jedoch auch um die Erforschung neuer Technologien. Größere Schiffe und bessere Waffen sowie nützliches Equipment müssen zunächst erfunden werden. Aber auf den Kommandanten einer Gruppe kommen noch



Schiffe können individuell ausgerüstet werden



Stationen sind für kurze Versorgungswege ungemein wichtig

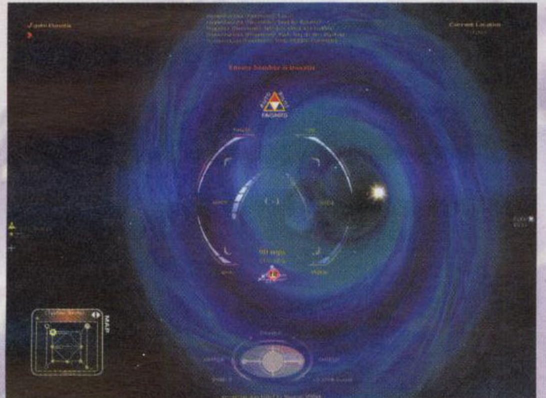


Der Taktikschirm ist gerade für den Commander wichtig

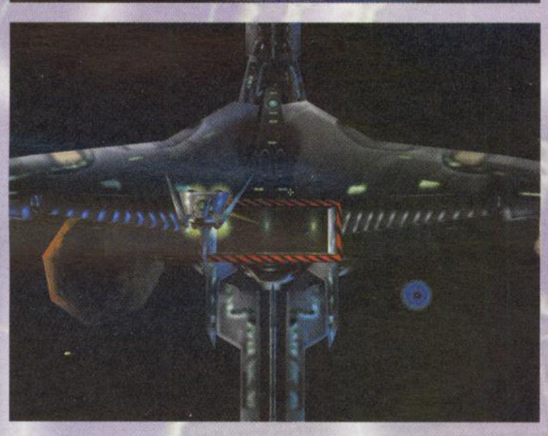


Im Duell mit einem feindlichen Jäger

mehr Aufgaben zu: Im Conquest-Modus beispielsweise geht es um die totale Vernichtung der Feinde, was u.a. auch bedeutet, daß nicht nur jedes Schiff eliminiert, sondern jede gegnerische Basis entweder erobert oder zerstört werden muß. Die Größe einer Karte ist abhängig von der maximalen Anzahl an Spielern. Das Kampfareal wird in Sektoren unterteilt, die mit Hyperraumkanälen verbunden sind. Um den eigenen Piloten keine allzu langen Wege zuzumuten und neue Ressourcen zu erschließen, ist der Commander auch für die Eroberung besagter Sektoren zuständig. Diverse Installationen stehen beim Ausbau des eigenen Territoriums zur Verfügung.



Sektoren werden über Hyperraumkanäle miteinander verbunden



Start von einem vorgezogenen Außenposten

Der Kampf

Trotz aller taktischen Finessen stehen die kriegerischen Auseinandersetzungen im Mittelpunkt, wozu verschiedene Schiffsmodelle zur Verfügung stehen: Vom kleinen Aufklärer über verschiedene Jägertypen bis hin zu Großkampfschiffen. Bei letzteren müssen mehrere Spieler Hand anlegen. Einer steuert den Raumer, während andere sich um Geschütztürme kümmern. Damit Kamikazemissionen nicht gefördert werden, kehrt man nach dem Ableben nicht umgehend in die heimische Basis zurück . Vielmehr landet man geschlagen, doch noch am Leben in einer Rettungskapsel. Geschieht das tief im Feindesland, steht ein langer und oftmals auch langweiliger Rückweg bevor. Mit Glück kommt jedoch ein befreundeter Spieler vorbei und fischt einen auf. Komfort pur: Egal ob Ihr Befehle entgegennehmt, manuell einen Sektor anpeilt oder landen wollt. Der Autopilot kümmert sich stets um die korrekte Route.

Neben dem Conquest-Modus stehen in der Betaversion auch ein Capture The Flag und reines Death-Match zur Verfügung. Während der Test-Phase zeigte es sich jedoch deutlich: Die große Mehrheit bevorzugt das Eroberungsspiel. Gelegentlich gab es auch DM-Spiele, die oftmals jedoch nur zum Üben hergenommen wurden.

Performance

Die Grafik ist hübsch anzusehen, bietet jedoch keine großen optischen Spielereien, so daß selbst schwächere Rechner unterhalb der 400-Mhz-Grenze damit klar kommen sollten. Eine 3D-Beschleunigerkarte empfiehlt sich auf jeden Fall! Größtes Problem waren oftmals Aussetzer bei der Übertragung von Datenpakten. In diesen Momenten trat verstärkt das Warpen auf: Spieler bewegen sich nicht mehr flüssig durch den Raum, sondern springen wie von Geisterhand von einem Ort zum anderen. Ein gezielter Angriff ist dann nicht mehr möglich. Die maximale Anzahl an Spieler stand bei der Beta-Phase noch nicht fest, doch gab es Partien mit bis zu 100 Teilnehmern. Auffällig: Bei mehr als 30 Jägern in einem Sektor stieg die Warp-Anfälligkeit drastisch an. Die Programmierer müssen den Code hinsichtlich Performance bis zum Release noch optimieren. Auch in der Open-Beta-Fassung sind noch nicht alle Features integriert oder vorübergehend deaktiviert.

Mit **Allegiance** hat Microsoft ein heißes Eisen im Feuer. Unterschiedliche Schiffs- und Waffensysteme, einen komplexen Forschungsbaum und ein auf Teamplay orientiertes Design, das besonders im Conquest-Modus eine Menge Spaß macht. Bis zum Release wird jedoch noch viel Feintuning nötig sein. Aufgefallen ist mir unter anderem auch die fehlende Balance bei den vielen Waffensystemen. Sollten die Programmierer jedoch keine allzu großen Fehler machen, wartet wahrscheinlich ein hervorragendes Onlinespiel auf die Internetgemeinde. Fernab der ausgetretenen, herkömmlichen Shooter-Pfade könnte Allegiance für frischen Wind im Genre bringen. ■



Bei Explosionen wie dieser zeigen sich die wahren Qualitäten einer 3D-Grafikkarte. Bis zur superscharfen Digitalqualität eines Widescreen-Kinofilms werden aber noch einige CPU-Generationen vergehen...

3D-Showdown

DIE NEUEN GRAFIKCHIPS IM VERGLEICH

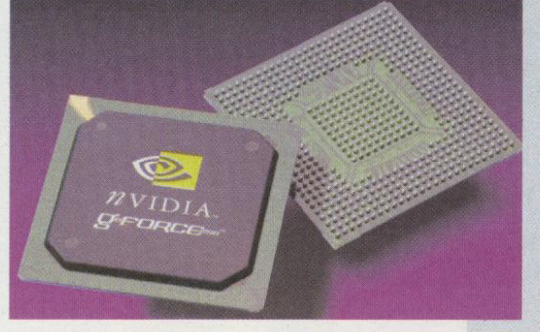


PC-Spieler sind süchtig – nach schnellen, detaillierten Computergrafiken voller realistischer Knalleffekte. Angelpunkt dieser steigenden Ansprüche ist letztendlich der 3D-Chip auf der Grafikkarte. Bei einer Kaufentscheidung heißt es also zuerst: welcher Chip soll's denn sein?

Uwe Scheffel

Was gibt der Markt her? In puncto Performance hat gerade nVidia die Nase vorn. Deren GeForce256-Chip erzielt momentan die besten Benchmarkergebnisse aller 3D-Chips. Kein Wunder also, daß gleich mehrere Grafikkartenhersteller den GeForce auf ihren Boards verbauen. Dazu gehören u.a. Creative, Asus, Elsa oder Guillemot. Doch für solche Produkte muß der Spieler tief in die Tasche greifen, denn deutlich unter 500 Mark geht (bislang) gar nichts. Nach oben ist sogar alles offen, denn Edelversionen mit dem schnelleren DDR-Speicher (Erklärung folgt) kosten sogar bis zu 800 Mark. Seit dem letzten Grafikkartentest in der POWER PLAY Januar-Ausgabe (Seite 152) hat der GeForce zwei neue Konkurrenten bekommen: die Rage Fury MAXX von ATI und die Viper II von Diamond. Der kanadische Hersteller ATI wendet einen einfachen Trick an, um die Performance seines aktuellen Rage-128-Pro-Chips zu verbessern. Er verbaut einfach zwei auf einem Board und schaltet sie parallel. S3/Diamond hingegen setzt bei seinem neuesten Flagschiff, der Viper II auf den neuen Savage-2000-Chipsatz, der neben dem GeForce als zweiter eine T&L-Einheit (siehe später) besitzt. Allerdings wird sie von der Software noch nicht aktiviert und ist deshalb auch nicht nutzbar. Außerdem heizt der aktuelle Treiber der Viper II nur Quake-Spielern richtig ein. Für andere 3D-Spiele müssen die Treiber erst noch optimiert werden. Der Chip und dieses Board haben also ein gewisses Potential vorrätig, das in naher Zukunft wohl noch ausgereizt werden kann.

Elsa wie auch Asus verlangen für GeForce-Karten saftige Preise, statten sie aber auch mit solchen 3D-Brillen aus.

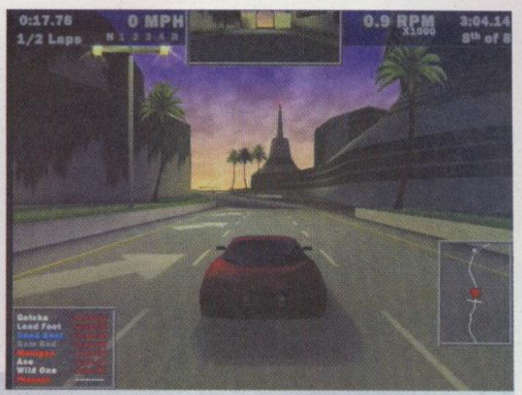


Momentan besitzt nur der GeForce 256 von nVidia eine funktionierende Transform & Lighting-Einheit, die den PC-Prozessor spürbar entlasten kann

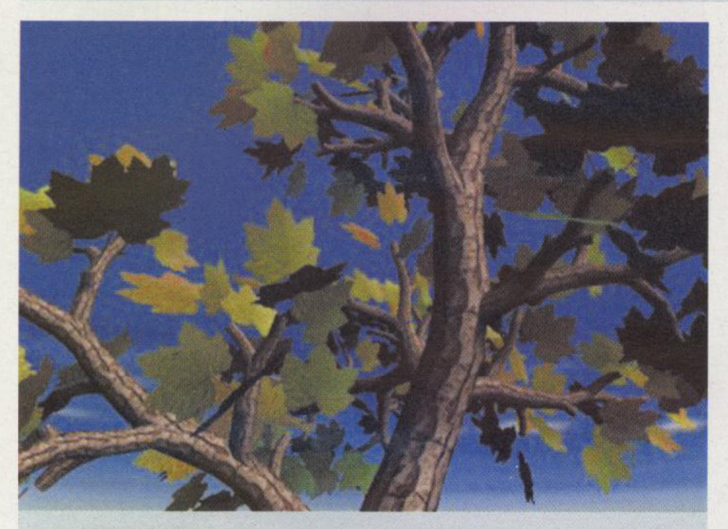
Alteingesessene Chips?

Unter den ehemaligen Platzhirschen der 3D-Welt sind der Savage4 von S3 und nVidias TNT 1 ganz sicher Auslaufmodelle. Der „normale" G400 von Matrox und der Standard-TNT2 gehören auch nicht mehr in die Top-Kategorie. Die Voodoo3 (aktuellste Version 3500TV) ist nur

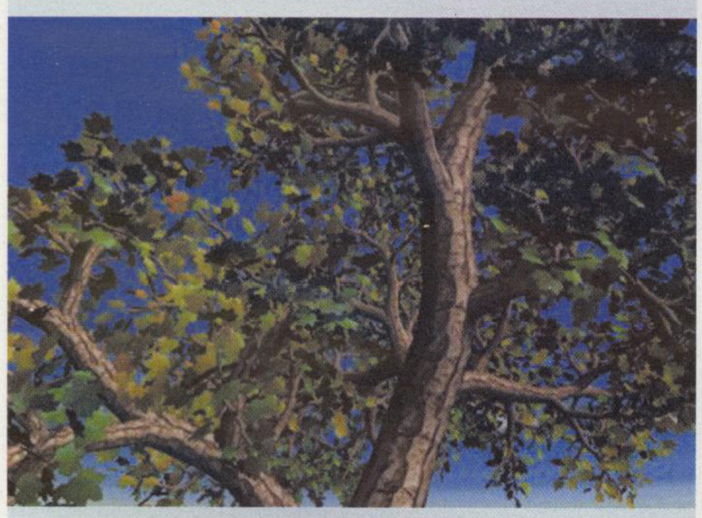




Eine bildliche Revolution werden die neuen Voodoo-Karten wohl kaum entfachen: Die qualitativ sichtbaren Unterschiede muß man bei diesen Need-for-Speed-Screenshots (der offiziellen 3dfx-Homepage entnommen) mit der Lupe suchen...



Das Bild oben zeigt eine Szene aus nVidias Treemark-Demo. Das Bild enthält etwa 25.000 Polygone. Der Baum wirkt deutlich realistischer als in den bisherigen 3D-Spielen und würde bereits die meisten 3D-Karten in die Knie zwingen.



Hier betrachten wir die Szene aus der gleichen Perspektive, jedoch besteht dieses Bild aus 400.000 Polygonen. Damit kommen wir der Natur schon recht nahe, aber überlasten auch mit einer Szenerie aus solchen Objekten jede bisherige CPU. Nur mit Transform & Lightning (= Entlastung der CPU) und flottem DDR-Speicher (mehr Pixel in kürzerer Zeit) wären solche Darstellungen in 3D-Shootern vorstellbar.

noch für Käufer interessant, die sich mit 16 Bit Farbtiefe zufrieden geben wollen. Mehr Aufmerksamkeit haben die Millennium G400 Max von Matrox und TNT2-Ultra-Karten verdient (siehe unsere Tests in Ausgabe 1/2000). Zumal mittlerweile die Preise für diese Modelle stark nachgelassen haben – mit verursacht durch die Einführung der GeForce-Karten. Als Schnäppchentip gelten vor allem die günstigen und schnellen TNT2 Ultra-Boards, die schon für weniger als 350 Mark zu haben sind. Die Diamond Viper V770 Ultra (erhielt den Power-Play-Kauftip) und die Creative 3D Blaster TNT2 Ultra sind immer noch eine Überlegung wert. In Sachen Performance kann auch die Millennium G400 Max von Matrox mithalten, nur hat der Hersteller noch nicht seine Preise (rund 500 Mark) der neuen Marktsituation angepaßt.

AGP 2X oder 4X?

Der PCI-Bus als Schnittstelle für die Grafikkarte ist out. Der Advanced Graphic Port (AGP) hat sich bei den aktuellen Motherboards durchgesetzt. Die Kürzel 2X oder 4X markieren dabei die Geschwindigkeit der AGP-Schnittstelle. 4X erzeugt aber nicht die doppelte Performance beim Spielen – weit gefehlt. Der Leistungsvorteil macht sich in der Praxis nur minimal bemerkbar, meist erst jenseits von Auflösungen von 1280 x 1024 Pixeln. Doch dafür muß der Chipsatz des Motherboards überhaupt erst AGP 4X unterstützen (der i820 von Intel z.B. kann es). BX-Motherboards oder AMD-taugliche Hauptplatinen nutzen AGP 4X noch nicht.

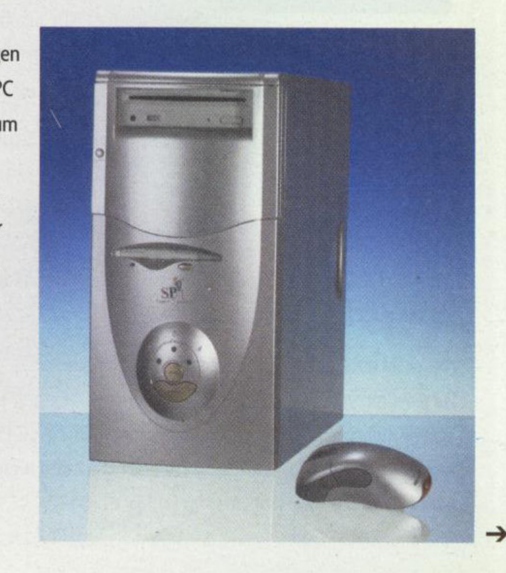
3D-Schnittstellen

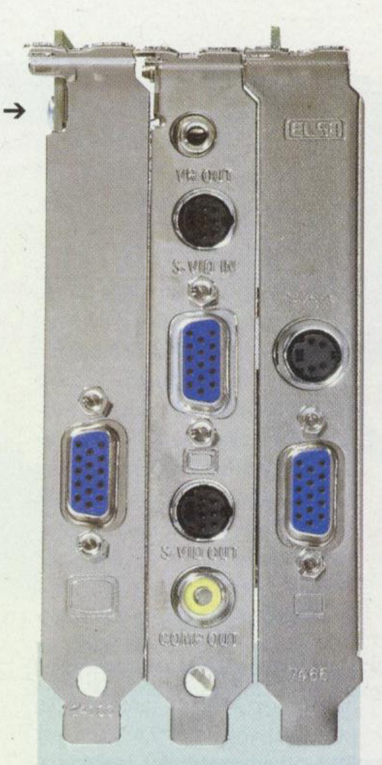
Um die 3D-Befehle eines Spiels in eine für die Grafikkarte verständliche Sprache zu übersetzen, benutzt man heute drei Schnittstellen, im Grafikjargon auch APIs (Application Programming Interface) bezeichnet. Diese heißen Glide, OpenGL und Direct3D (Bestandteil von DirectX). Die Bedeutung an Glide nahm im letzten Jahr ab, da viele Spieleprogrammierer entweder auf OpenGL oder auf Direct3D setzten. Beispielsweise benutzt die neue Quake-3-Version nur noch OpenGL. Bei Quake 2

→

Das Testsystem

In Kooperation mit Tom's Hardware Guide hat Powerplay alle vorgestellten Grafikkarten unter einheitlichen Bedingungen getestet. Der Referenz-PC basiert auf einem Pentium III 550 MHz und einem Abit-Motherboard BX6. Bestückt ist der Rechner mit 128 MByte Speicher. Alle Tests liefen unter Windows 98 (SE) und DirectX 7. Zum Einsatz kamen die Benchmark-Programme Descent3, Quake III Arena und der 3D Mark 2000.





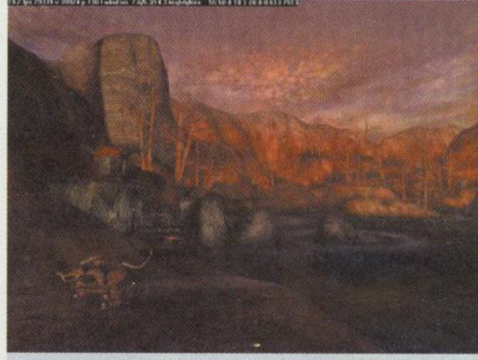
Von der Creative-Karte ohne Zusatzanschlüsse (li.) über die Elsa mit TV-Out (re.) bis hin zum Luxusmodell von Asus (mitte) mit Video-In, TV-Out und Anschluß für 3D-Brille reicht das heutige Spektrum bei den 3D-Boards

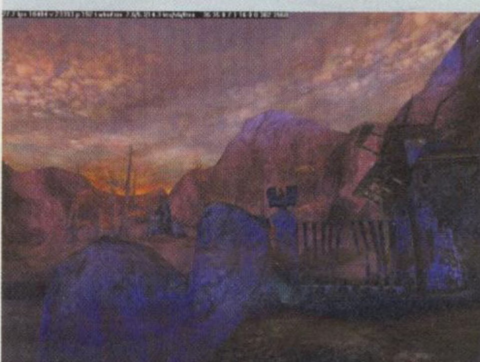
konnte der Spieler zwischen Glide oder OpenGL wählen. Diese Entwicklung war übrigens abzusehen, denn Glide war im wesentlichen nichts anderes als eine Untermenge von OpenGL, die auf die damaligen Spiele optimiert war. Chiphersteller 3dfx und Schöpfer von Glide hatte diese Schnittstelle dank des Markterfolges der Voodoo-Karten etabliert. Die Spielergemeinde, die noch immer auf Glide schwört, ist bemerkenswert. Auch Microsofts DirectX-Paket, das heute in der Version 7.0a vorliegt, hat sich inzwischen gemausert. Aus DirectX 7 ist für Grafikkarten nur die Schnittstelle Direct3D relevant. Sie bietet endlich Unterstützung für Transform&Lighting, auch T&L genannt.

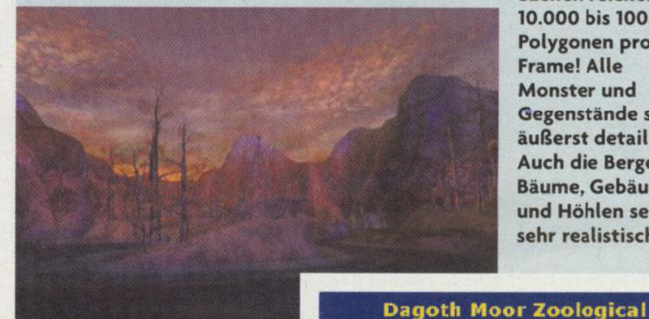
Transform & Lighting (T&L)

Bekannt wurde der Begriff T&L durch die Markteinführung des GeForce-Chips von nVidia, der den Hauptprozessor des PC von weiteren Aufgaben entbindet – zum Vorteil der Gesamtperformance des Systems. Bislang wurden Umrechnungen im 3D-Koordinatensystem (Transform) und Lichteffekte (Lighting) von der CPU berechnet. Erst der Rest der 3D-Befehle in der Pipeline macht dann der Grafikchip. Nutzt man T&L richtig, dann können 3D-Szenen künftig eine weitaus höhere Komplexität, sprich Detailtreue, besitzen, ohne dabei der CPU eine unnötige Rechenlast aufzubürden.

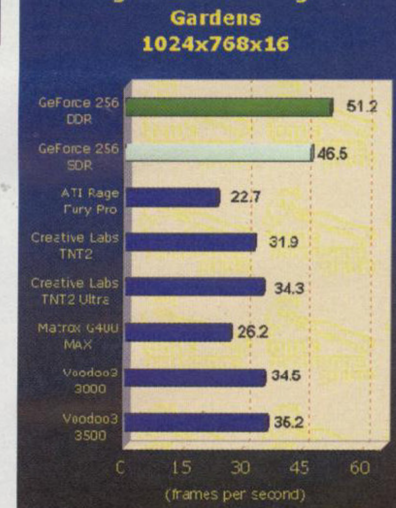
Soweit zur Theorie. Die Praxis schaut noch nicht allzu rosig aus. T&L wird erst allmählich von den Spieleentwicklern supportet und findet sich dementsprechend bislang nur in wenigen Spieletiteln wieder. T&L liegt trotzdem im Trend, denn es ermöglicht mehr Grafikpower auf älteren PC-Systemen. Zudem ist es für Spielehersteller kinderleicht, diese Funktionen freizuschalten.







Einige Kartenhersteller wie Creative Labs liefern ihre GeForce-Boards mit der WXP-Technologie-Demo „Dagoth Moor Zoological Gardens“ aus, um das Potential des Grafikprozessors zu demonstrieren. Das Beispielprogramm nutzt bereits jene 3D-Engine, die für das Actionspiel „Experience“ entwickelt wurde. Es ist deshalb so bemerkenswert, weil es bereits die T&L-Einheit von nVidias GeForce 256 ansteuert. Dagoth Moor Zoological Gardens benutzt eine gewaltige Mengen an Texturen und Polygonen. Die Szenen reichen von 10.000 bis 100.000 Polygonen pro Frame! Alle Monster und Gegenstände sind äußerst detailliert. Auch die Berge, Bäume, Gebäude und Höhlen sehen sehr realistisch aus.



Die DMZG-Demo nutzt Transform&Lighting. Und siehe da, bei einer heute üblichen Auflösung von 1024x768 (bei nur 16 Farben) können manche 3D-Karten schon nicht mehr die erforderlichen 30 fps halten. Respektabel ist das Ergebnis des GeForce mit 50 fps.

Ausblick: Voodoo4 & Co.



Nach dem Zusammenschluß von Chip-Produzent 3dfx und Grafikkartenhersteller STB kommt bald gemeinsamer Nachwuchs auf den Markt . Gleich fünf neue Grafikkarten sollen es ab Frühjahr 2000 werden. Alle basieren auf dem neuen Chip VSA-100. Er unterstützt (endlich) das 32 Bit-Farbrendering und läßt sich besonders leicht parallel schalten. Das verspricht für die Top-Varianten sagenhafte Performance. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick für die neuen 3dfx-Karten.

3dfx-Karte	Grafikchip(s)	Speicher
Voodoo4 4500 PCI	1 x 3dfx VSA-100	32 Mbyte
Voodoo4 4500 AGP	1 x 3dfx VSA-100	32 Mbyte
Voodoo5 5000 PCI	2 x 3dfx VSA-100	32 Mbyte
Voodoo5 5500 AGP	2 x 3dfx VSA-100	64 Mbyte
Voodoo5 6000 AGP	4 x 3dfx VSA-100	128 Mbyte

Neues ist auch von nVidia, ATI und Matrox zu erwarten. ATI will bald seinen Fury-6-Chip vorstellen, der eine integrierte T&L-Einheit besitzen soll. Matrox hält sich bezüglich seiner neuen Chipgeneration namens „G450“ noch bedeckt. nVidia will 3dfx mit den Prozessoren NV15 und NV20 Paroli bieten. Genauere Spezifikationen werden wir wohl erst im Frühjahr erfahren..

SDR und DDR-Speicher

Ende letzten Jahres gab ein neuer Speichertyp sein Debüt, der DDR-Speicher. Das klingt zwar billig, aber das Kürzel steht für doppelte Datenrate (Double Data Rate). Der technische Clou: Daten werden sowohl bei steigender als auch fallender Signalflanke des Taktsignals übertragen. Bei herkömmlichem SGRAM oder SDRAM findet die Datenübertragung nur bei steigender Flanke (darum Single Data Rate, SDR) statt.

Der DDR-Speicher wird bislang bei einigen GeForce-Grafikkarten eingesetzt. Seine höhere Bandbreite macht sich aber erst bei Auflösungen ab 1024 x 768 Pixel und einer Farbtiefe von 32 Bit positiv bemerkbar. Käufer sollten sich deshalb wirklich überlegen, ob sie eine DDR-Version auch bestimmt brauchen, denn der mögliche Performancevorteil schlägt mindestens mit 150 Mark zu Buche. Für Enthusiasten, die gern bei Auflösungen von 1280 x 1024 oder 1600 x 1200 spielen, sind diese Edelkarten natürlich das Höchste.

Diamond Viper II

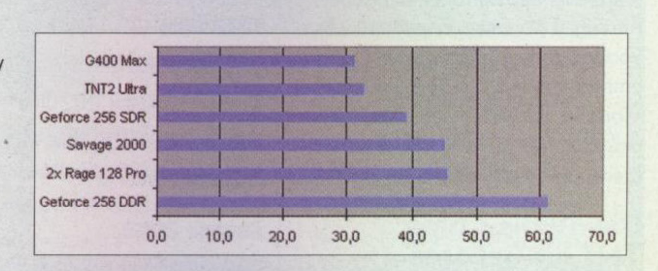
Angetrieben wird die Viper II durch den Savage2000-Chip von S3. Das 400 Mark teure Produkt ist noch etwas unreif. Die aktuellen Treiber entfalten nur bei Quake 3 ihre volle Performance. In der Karte steckt das Potential, es mit den GeForce-Karten, wenigstens in der SDR-Variante, aufzunehmen. Dafür müssen nur erst die Treiber besser werden. Vorbildlich ist schon jetzt die Unterstützung für MPEG-Videos und DVDs.

Matrox Millennium G400 Max

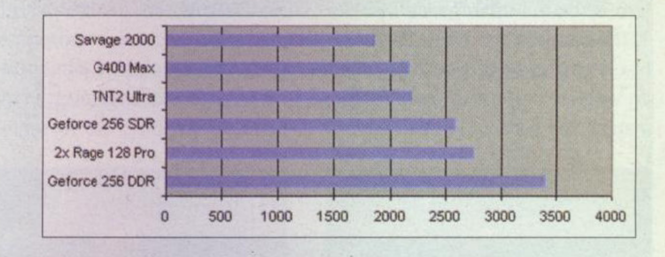
Kaum zu glauben: Nach nur wenigen Monaten gilt diese Karte schon als etwas „betagt". Aber für rund 500 Mark liefert sie eine sehr gute Qualität. Das interessanteste Feature an dieser Grafikkarte ist der „Dualhead". Dieser zweite Videoausgang für Fernseher oder Zweitmonitor wird von einer Reihe von Spielen unterstützt. So läßt sich eine weitere Ansicht auf dem zweiten Bildschirm darstellen, was bei komplexen Spielen wie Flugsimulatoren eine sinnvolle Ergänzung sein kann.

Die Meßwerte

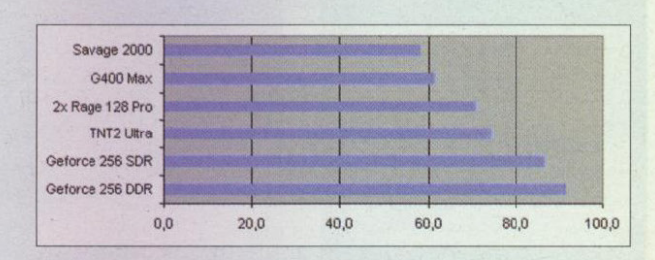
Benchmark	Quake 3 Arena
Auflösung/Farbtiefe	1024 x 768 x 32
Testroutine	Q3Demo1 bei High Quality
Schnittstelle	OpenGL
Maßeinheit	Frames per Second (fps)
Geforce 256 DDR:	61,3
2x Rage 128 Pro:	45,3
Savage 2000:	44,9
Geforce 256 SDR:	39,1
TNT2 Ultra:	32,6
G400 Max:	31,2

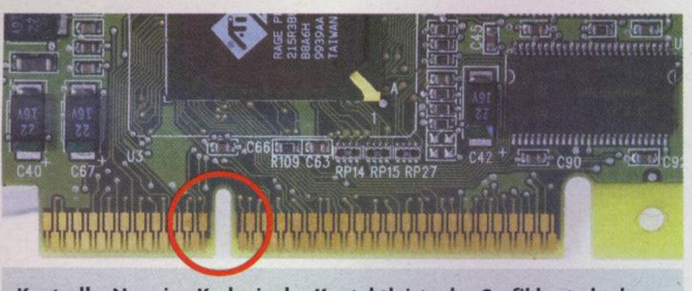


Benchmark	3D Mark 2000 3D Marks
Auflösung/Farbtiefe	1024 x 768 x 32
Testroutine	3D Mark Overall
Schnittstelle	DirectX 7 bzw. Direct3D
Maßeinheit	Punkte
Geforce 256 DDR:	3399
2x Rage 128 Pro:	2738
Geforce 256 SDR:	2577
TNT2 Ultra:	2189
G400 Max:	2169
Savage 2000:	1863

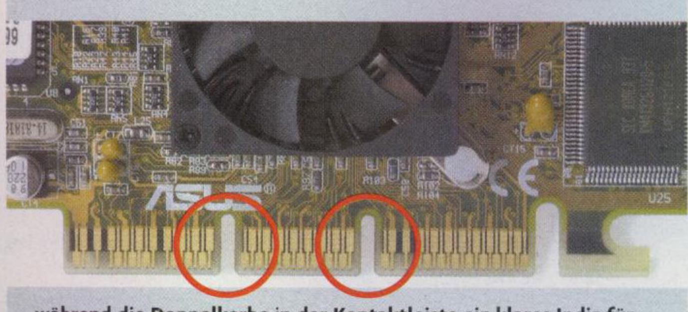


Benchmark	Descent3
Auflösung/Farbtiefe	1024 x 768 x 32
Testroutine	Secret2.dem
Schnittstelle	DirectX 7 bzw. Direct3D
Maßeinheit	Frames per Second (fps)
Geforce 256 DDR:	91,5
Geforce 256 SDR:	86,4
TNT2 Ultra:	74,3
2x Rage 128 Pro:	70,6
G400 Max:	61,4
Savage 2000:	58,0





Kontrolle: Nur eine Kerbe in der Kontaktleiste der Grafikkarte bedeutet: AGP 2X, aber kein AGP 4X...



...während die Doppelkerbe in der Kontaktleiste ein klares Indiz für den implementierten AGP 4X-Support ist.

ATI Rage Fury MAXX

Knapp 600 Mark verlangt ATI für sein jüngstes Flaggschiff. Die MAXX besitzt zwei parallel arbeitende Rage-128-Pro-Chips. Das verspricht in der Theorie doppelt so viel Performance wie bei den Vorgänger-Boards mit nur einem Prozessor. Obwohl die Frameraten in der Praxis bei den meisten Anwendungen und Spielen sehr gut sind, beobachteten wir bei manchen Games noch kleine Mängel in der Bildqualität. Wer also noch etwas Geduld zeigt, wird womöglich mit der Behebung dieser kleinen Schwäche belohnt.

3dfx Voodoo3 3500TV

Aufgrund ihrer Beschränkung auf 16 Bit Farbtiefe bei 3D-Spielen haben wir die Voodoo3 3500TV aus unseren Benchmark-Tests endgültig eliminiert. Immer noch 500 Mark verlangt 3dfx/STB für diese Karte. Wer sich mit 16 Bit Farbe zufrieden →

gibt, wird mit einer anständigen Performance belohnt. Ein interessantes Feature ist der TV-Tuner, der Kabel-Fernsehen empfängt. Eingefleischten Voodoo-Fans würden wir aber eher empfehlen, auf die 4er- und 5er-Modelle zu warten, die noch vor dem Sommer zu haben sein sollen (siehe Kasten auf Seite 156).

Die nVidia-Chips: TNT bis GeForce

Die Grafikchips von nVidia werden gleich von mehreren Karten-Herstellern verbaut. Auslaufmodell ist der TNT2 (meist in der Ultra-Variante). Nach wie vor schafft der Chip auch im Vergleich eine recht gute Performance. Seit der Einführung des nVidia GeForce-Prozessors purzelten die TNT2-Preise, womit das Preis-/Leistungsverhältnis für die besseren, da höher getakteten Ultra-Boards dem Power-Gamer sehr entgegen kommt. Sie liegen bei rund 250 Mark. Wer allerdings Leistung über alles stellt, kommt am GeForce 256 nicht vorbei. Gleich zwei Varianten sind davon auf dem Markt. Zum einen sind Grafikkarten mit Standard-Videospeicher (SDR) erhältlich, zum anderen gibt es die Edelversionen mit DDR-Speicher. DDR steht für Double Data Rate, also die doppelte Datenübertragungsrate, was sich bei hohen Grafikauflösungen sehr positiv auswirkt. Dafür schlägt diese neue Speichertechnologie kräftig auf den Geldbeutel: Je nach Hersteller erreichen die ausgerufenen Tarife bis zu 800 Mark.

Welchem Hersteller eines TNT 2 Ultra-Boards oder einer GeForce-Karte ihr Eurer Vertrauen schenkt, spielt eigentlich keine allzu große Rolle, denn die Performance-Unterschiede innerhalb einer nVidia-Chip-Familie sind in der Praxis vernachlässigbar. Ob es eine Viper V770 Ultra oder eine Creative 3D Blaster TNT2 Ultra sein soll, hängt mehr von den Ausstattungsdetails ab. Wer beispielsweise TV-Out-Anschluß oder Video-In sucht, wird in der untenstehenden Tabelle fündig:

Wem es ausschließlich auf die pure Performance ankommt, findet bei Creative Labs den Einstieg in die Oberklasse für unter 500 Mark: Die Annihilator bietet GeForce-Power ohne Schnickschnack für 480 Mark. Wer dagegen das Maximum an Performance und Ausstattung sucht, muß 650 Mark für eine Asus AGP-V6800 Deluxe hinlegen. Dafür gibt

Welche 3D-Chips auf welchen Karten?

TNT2 Ultra	Geforce256 SDR	Geforce256 DDR
Asus AGP-V3800 Ultra Deluxe	Asus AGP-V6600 (Pure oder Deluxe)	Asus AGP-V6800 (Pure oder Deluxe)
Creative 3D Blaster TNT2 Ultra	Creative Geforce 256 Annihilator	Creative Geforce 256 Annihilator Pro
Diamond Viper V770 Ultra	Elsa Erazor X	Elsa Erazor X2
Guillemot Xentor 32	Guillemot Prophet3D	Hercules/Guillemot 3D Prophet DDR-DVI

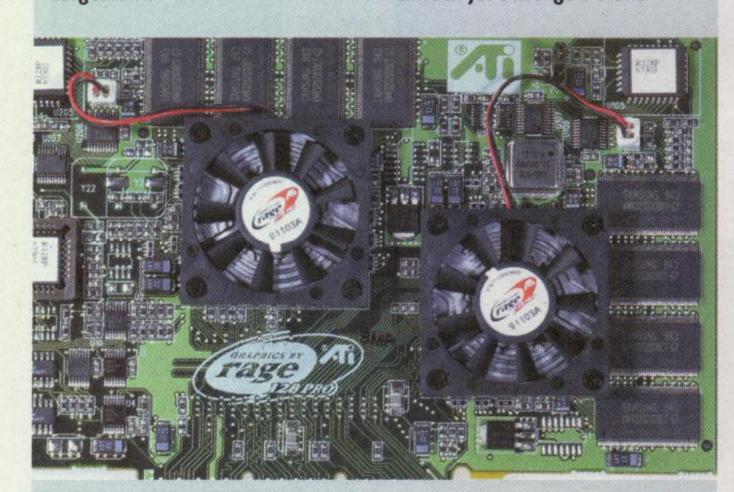
Savage 2000	2x Rage 128 Pro	G400 Max
Diamond Viper II	ATI Rage Fury MAXX	Matrox Millennium G400 Max



Hier sehen wir einen typischen Action-Akteur. Dieses Objekt besteht aus nicht allzu vielen Polygonen und wird deshalb von den meisten 3D-Karten korrekt dargestellt.



Hier sehen wir die gleiche Actionfigur mit einer reduzierten Anzahl von Polygonen (passiert bei zu kleinem oder zu langsamen Videospeicher). Es fehlen einfach jede Menge Details.



Mit gleich zwei lüfterbewehrten Rage-128-Pro-Chips versucht ATI, Boden gegenüber der flotten Konkurrenz wettzumachen. Unsere Benchmarks (siehe Tabelle S.157) ergeben: Der Abstand zur Spitze hat sich spürbar verringert. Das Preis-/Leistungsverhältnis hat dafür aber gelitten...

Hersteller	Produkt	Preis	Anschlüsse & Ausstattung
TNT2 Ultra			
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	400 DM	Video-In, TV-Out, 3D-Brille
Creative	3D Blaster TNT2 Ultra	300 DM	nein
Diamond	Viper V770 Ultra	350 DM	nein
Guillemot	Xentor 32	360 DM	TV-Out
Geforce 256 mit SDR-Speicher			
Asus	AGP-V6600 Pure	550 DM	nein
Asus	AGP-V6600 Deluxe	620 DM	Video-In, TV-Out, 3D-Brille
Creative	GeForce Annihilator	480 DM	nein
Elsa	Erazor X	570 DM	TV-Out, opt. 3D-Brille
Guillemot	3D Prophet	580 DM	TV-Out
Geforce 256 mit DDR-Speicher			
Asus	AGP-V6800 Pure	600 DM	nein
Asus	AGP-V6800 Deluxe	650 DM	Video-In, TV-Out, 3D-Brille
Creative	GeForce Annihilator Pro	580 DM	nein
Elsa	Erazor X2	700 DM	TV-Out, opt. 3D-Brille
Hercules (Guillemot)	3D Prophet DDR-DVI	800 DM	TV-Out, DVI für Flatpanels



Meister der Tarnung: SGRAM-Aufschrift und der Zahlencode „-6" (steht für 6 ns Zugriffszeit) verraten nicht, daß dieser DDR-Speicher doppelt so schnell arbeitet wie seine SDR-Konkurrenten

es den Benchmark-König mit Video-In, TV-Out und einem Anschluß für eine 3D-Brille – plus Vollversionen von Turok2 und ExtremeG2. Übrigens: Nvidia-Chips lassen sich prima übertakten. Entsprechende Utilities findet man mit etwas Spürsinn auf den meisten Treiber-CDs. Ansonsten hilft ein Blick auf die Website des Herstellers. ■



Tom's Hardware Page

Uwe Scheffel, Autor dieses Grafikkarten-Guide, leitet hauptberuflich den deutschsprachigen Online-Dienst von Tom's Hardware Guide. Diese renommierte Internet-Page testet, analysiert und vergleicht seit 1986 PC-Produkte in eigenen Testlabors in den USA und in Deutschland. Vor allem im Bereich Übertaktung, Testmethoden und Benchmarks hat sich Dr. Thomas Pabst, Gründer und CEO von Tom's Hardware Guide, einen weltweiten Namen gemacht. Weit mehr als eine Million Surfer nutzen den Service unter **www.tomshardware.com** und **www.tomshardware.de.** Neben regelmäßigen Produktvergleichen finden sich bei Tom auch Grundlagenberichte über Digitales Video, Monitortechnologien und 3D-Grafik. Der Online-Dienst wendet sich an alle Hardware-Interessierten, egal ob Computerfreak oder Einsteiger. Die Ratgeber werden stets aktualisiert und sind ein ideales Nachschlagewerk vor dem PC- oder Komponentenkauf.

Herzlichen Glückwunsch



Mit der POWER PLAY 1/2000 hatten wir im Rahmen unserer Leserumfrage (Ergebnisse siehe Teamseite) drei Gewinner gesucht. Aus der Flut aller Einsendungen – vielen Dank dafür ! – haben wir das glückliche Trio ausgelost.

Der erste Preis besteht aus einem POWER PLAY PC im Designergehäuse, bestückt mit AMD K7 (550 MHz) , Asus Mainboard K7M, Soundblaster, Asus GeForce-Grafikkarte, 13,5 GByte-Festplatte von IBM und Pioneer DVD-Laufwerk. Als Betriebssysteme liefern wir Windows 98 und Suse Linux 6.3 mit. Über dieses opulente System im Gesamtwert von annähernd 5000 Mark darf sich freuen:

Wolfgang Grots (35) aus Oldenburg

Mit 50 MHz weniger Prozessortakt und leichten Abschlägen in der Ausstattung, macht unser zweiter Preis immer noch eine gute Figur auf dem Schreibtisch, zumal er sich optisch nicht vom größeren Bruder unterscheidet. Dieses POWER PLAY-System geht an:

Ralf Poensgen (33) in Solingen.

Preis Nummer 3 wird in Süddeutschland erwartet:

Stephanie Schubert (17) aus Roth

darf künftig Ihre Freizeit mit Hilfe eines 500 MHz AMD K7 beschleunigen.

Viel Spaß mit den Systemen, die in den nächsten Tagen unser Haus verlassen werden, wünscht Eure POWER PLAY!



Riesen-Überraschung

Gestern gehe ich so total ohne Vorahnung in ein Zeitschriftengeschäft und schaue mir einige PC-Magazine durch. Mehr aus einer Art nostalgischem Anflug (ich muß zugeben, daß ich Euch seit 1992 untreu war mit PC Player und GameStar) nehme ich auch mal wieder eine Power Play in die Hand und blättere darin rum. Und hey, meine Überraschung war nicht schlecht. Ihr seid ja wieder richtig am Puls der Zeit: Cooles Design, guter Aufbau und auch sonst hat alles soweit gepaßt. Nicht schlecht, kann ich nur sagen. Und wie der Zufall so will, habe ich mich gerade dazu entschlossen, mein ausgelaufenes GameStar-Abo nicht zu verlängern. Beinahe wäre ich sogar ins Konsolenlager abgedriftet. Jetzt sieht die Sache aber wieder anders aus... Danke! Und macht weiter so, denn die Power Play ist jetzt so gut wie schon seit Jahren nicht mehr. Bravo!

Daniel aus Innsbruck

Willkommen zurück, Daniel! Wir hoffen, Du wirst künftig viel Freude mit unseren Ausgaben haben. → *Dein POWER PLAY-Team*

Make-Up

Langsam gewöhne ich mich an das neue Make-up der POWER PLAY, wenn ich auch ein wenig traurig bin, daß das schöne, alte Logo nach all den Jahren verschwunden ist. Ansonsten ist der XXL-Test nach meiner Meinung wenig sinnvoll. Wer liest schon drei Monate einen Test, bevor er sich ein Spiel kauft? Es ist eher wie eine Komplettlösung. Daß die Redakteure keine Meinungskästen mehr haben, sondern ihre Ansichten in den Fließtext einbringen, ist okay. Allerdings sollte es ein abschließendes Fazit, das den Gesamteindruck zusammenfaßt, geben. Abschließend noch ein "recht so!" für die Ultima IX-Wertung, wobei ich fast meine, die Note war schon zu hoch. Aber hier spricht jemand, der zwei Monate mit dem Programm herumlaboriert hat und bei dem es nach dem "Final-Patch" immer noch nicht läuft...

Marco aus Bochum

Danke für die Anregungen, Marco! Bezüglich des XXL-Tests sei erwähnt, daß wir ja schon im ersten Teil eine Wertung und die wesentliche Test-Zusammenfassung bringen. Für eine Kaufentscheidung sollte das reichen. Wer alle drei Teile durchliest, sollte mit Absicht genügend Hinweise für die Lösung erhalten, damit er sich später nicht auch noch durch 20 Seiten Lösungsweg quälen muß. Übrigens: Wir haben ein Fazit am Testende. Aber wir werden es optisch deutlicher machen. → *Maik*

Thandor im Multiplayer-Modus

Ihr hattet neulich das ultraneue und durchaus nicht schlechte Thandor getestet. Dabei bewertet Ihr auch die Multiplayer Eigenschaften. Doch nach meiner Erkenntnis ist sie wertlos, da beim Starten eines neuen Multiplayer-Games der Computergegner immer der Unterlegene ist. Wieso gebt Ihr diese hohe Wertung dafür? Im Internet-Forum zu Thandor sind übrigens die gleichen Ansichten zu lesen...

Martin Stankiewitz via E-Mail

Ich habe das Spiel getestet. Nach meinem Verständnis steht der Multiplayer-Modus (und die Wertung) in erster Linie für ein Spiel zwischen Menschen (im LAN oder Internet). Natürlich läßt sich dieser Modus oft auch für eine Skirmish-Partie gegen den Computer nutzen, aber es gibt nur sehr wenige Titel, deren KI dabei wirklich Spielspaß verspricht. Wenn, dann steckt die Computer-KI in Szenarien und Kampagnen. Unsere Multiplayer-Wertung bezieht sich in erster Linie auf das Spiel mit Gleichgesinnten. Darum geht es um Bedienbarkeit, Funktionalität und der damit verbundene Spielspaß. → Fritz

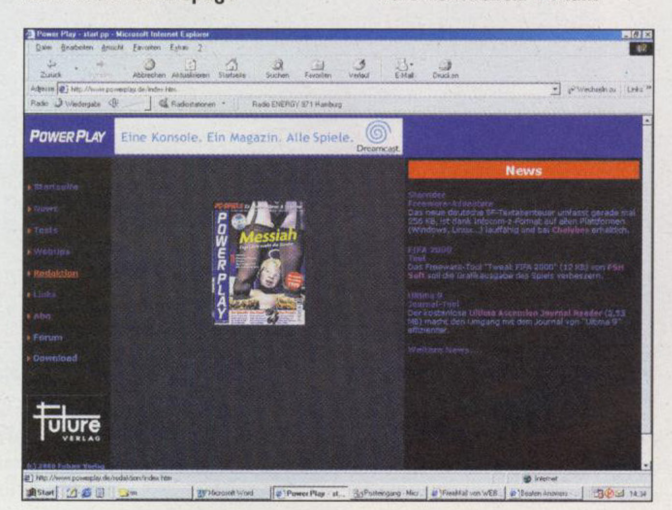


Mehr Internet-Adressen, bitte!

Euer neuer Look ist echt gelungen. Was ich aber noch vermisse, sind Internetadressen, auf denen man Levels, Patches oder Add-Ons für Spiele bekommt. Für mein NHL 2000 habe ich von meinem E-Mail Freund aus Pittsburgh eine Adresse erhalten, von der man sich neue Stadiongrafiken runterladen konnte. Vielleicht könntet Ihr ja mal einen Aufruf starten, damit alle Leser Ihre Erfahrungen einbringen können...

Andreas aus Köln

Okay: Her mit Euren URLs. Wo immer Ihr im Web interessante Quellen für Level, Patches oder Add-Ons findet, mailt sie uns. Denn auch wir kennen natürlich nicht das gesamte Internet. Alle Adressen werden wir künftig auf unserer Homepage (www.powerplay.de) und in unserer Online-Rubrik im Heft veröffentlichen. → *Maik*



Quake-Aktion

Quake 3 Arena wurde in Deutschland indiziert. Wir als Q3-Fans haben die Nase voll von der Bevormundung durch den Staat. Wir wollen uns nun mit einer Unterschriftenaktion an die Bundesregierung wenden und dafür plädieren, die überalterten, starren Gesetze zu modernisieren. Mehr dazu im Internet-Forum (www.q3a.de), unter „Allgemein/Offener Brief an die Regierung“

Christian.

Sterbende Genres & Zukunftsvisionen

Ich empfand den Artikel „Zukunftsvisionen" sehr kreativ: Da wurden Themen angesprochen, die nicht im geringsten etwas mit Computern und Computerspielen zu tun hatten. Und das ist sehr mutig und vor allen Dingen abwechslungsreich und sehr unterhaltsam. Anknüpfend daran möchte ich auch auf die Fetisch-Rubrik verweisen. So ziemlich alle der aufgeführten Schmackhaftigkeiten (siehe PP 2/2000, Seite 148) sammeln sich auch bei mir an, zum Beispiel während einer Partie Half Life (Mein Tip: Die Tastatur-Kappen in einen Nylonstrumpf geben, zuknoten und ab in die Waschmaschine – dann sind sie wieder porentief rein.) Leider betrübte mich die Vorankündigung von Simon the Sorcerer 3D. Was hat sich Familie Woodrooffe dabei gedacht? Warum muß nun auch der arme Simon auf der Welle von Discworld Noir und Grim Fandango mitreiten müssen? Ich gebe ja zu, daß mir Grim Fandango sehr gefallen hat, aber 3D-Adventures könnten genauso gut mit klassischen Adventures einher gehen. Aber nun bewahrheitet sich, was ich beim Erscheinen von Discworld Noir nur zu denken wagte: Das Genre der klassischen Point-and-Click-Adventures stirbt langsam aber sicher aus... Es wäre schön, wenn Ihr euch dazu äußern würdet, da dieser Trend bestimmt auch die anderen Monkey Island & Co. - Fans bedrückt. *Sebastian aus Berlin*



Schon schön: Die 3D-Abenteuerwelten wie hier bei Simon the Sorcerer 3D machen optisch was her, aber ob dadurch die Adventures spielerisch besser werden, bleibt abzuwarten..

Danke für Deine Meinungsäußerung! Bezüglich der Adventures hast Du leider recht – nicht nur der „Zeitgeschmack" der Mehrheit ändert sich, sondern leider stecken auch direkte kommerzielle Interessen dahinter – Spiele mit dem Zusatz „3D" haben sich in jüngerer Zeit gut verkauft. Ein Effekt, den die gebeutelte Adventure-Zunft gut gebrauchen könnte...
So wird wohl das unmittelbar bevorstehende „The longest Journey" eines der letzten Vertreter der guten alten 2D-Abenteuerwelt sein. Da Lucas Arts mit Grim Fandango ebenfalls die dritte Dimension entdeckt hat, steht zu befürchten, daß auch Monkey Island 4 diesem Trend folgen wird... → *Joe*

Zu Flight-Simulator und Importverbot

Zum ersten Mal muß ich Eure Tests loben: sie sind übersichtlich und aussagestark. Aber: Beim Test des MS Flightsimulator 2000 habt ihr schwer geschludert! Für viele Fans ist die Frage der Kompatibilität zu den vielfältigen Zusätzen zum FS 98 wichtig. Darüber habt Ihr gar nichts gesagt. Zu meinem Glück hat ein Freund von mir sich den FS 2000 gekauft. Er hat geflucht ohne Ende, da seine Zusätze beim FS2000 nutzlos sind. Hätte er das gewußt, hätte er auf den Kauf verzichtet – so wie ich jetzt. Eingefleischte Fans des FS geben nicht selten einige hundert Mark für Scenerien aus. Da lohnt sich der Umstieg auf die 2000er-Version überhaupt nicht... Noch etwas zum Beitrag Importe (Heft 2, Seite 10). Auf meine Anfrage teilte mir Microprose mit, Mechcommander Gold werde es nicht in deutsch geben, da sich die Lokalisierung nicht lohne. Fein.
Jetzt gibt es Mechwarrior 3 Pirates Moon, wieder nur als Import und zu einem unverschämten Preis (70 Mark für eine Erweiterung). Ich spiele jetzt seit zwölf Jahren Battletech und habe jedes bißchen Software zu dem Thema, aber weder ich noch meine 37 Mitspieler werden diesen Preis bezahlen. Wozu soll man sich ein Spiel in deutsch kaufen, wenn man nicht mit den kommenden Erweiterungen rechnen kann ? Da kaufe ich doch besser gleich die englische. Und der Versuch, deutschen Importeure „das Wasser abzugraben" vereitelt schon das Internet... *Andreas via E-Mail*

Hi Andreas,
teilweise muß ich Dir durchaus zustimmen, was die "Versäumnisse" in unserem FS-2000-Test betrifft. Den Begriff Schluderei möchte ich allerdings nicht auf mir sitzen lassen. Da es sich beim Flight Simulator 2000, wie im Artikel beschrieben, nicht um ein Versions-Update, sondern um ein völlig neues Programm handelt. Das führt natürlich dazu, daß viele Add-Ons aus der Vorgängerversion nicht mehr funktionieren. Einige sind jedoch auch kompatibel! Welche das sind, erfährst Du am besten auf der Internetseite HYPERLINK www.taxiway.de – einer informativen Seite, die sich ausschließlich mit Flugsims beschäftigt und auch viele Downloads zu diesem Thema anbietet. → *Thomas*

Beim Thema Import haben die deutschen Niederlassungen natürlich in erster Linie ihren Geschäftserfolg im Blick. Die Interessen des Spielers – auch der langjährigen, treuen Fans – scheinen in ihren Augen leider ziemlich nachrangig... → *Ralf*

Quellenangabe

Ihr hattet in der Newsrubrik der POWER PLAY ein Gerät namens Cyberspy vorgestellt. Als Hersteller habt ihr die Firma Pearl angegeben - aber ohne Kontaktadresse. Ich wüßte nun sehr gerne, wo ich dieses coole Gerät erwerben kann. *Emrah Ecevit*

Kein Problem. Die Adresse lautet: Pearl Agency GmbH, Pearl-Straße 1, 79426 Buggingen. Bestell-Hotline: 0180/555 82. Bestell-Fax: 07631/360 444. Bestell-Auskunft: 07631/360 200. Damit sollte Dir geholfen sein... → Ralf

Leserbriefe

Bitte schreibt uns an:

POWER PLAY
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München
e-Mail:
ppost@future-verlag.de

Antietam GETTYSBURG 2

Antietam
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Firaxis

Fritz Effenberger

Sid Meier und seine Firma Firaxis scheinen wohl ein besonders inniges Verhältnis zum amerikanischen Bürgerkrieg zu haben. Nach ihrem Nischenprodukt zum traumatischsten Krieg der US-Historie, der Digitalversion der Entscheidungsschlacht zu Gettysburg, bleiben sie ihrer persönlichen Art der Vergangenheitsbewältigung treu. Antietam war zwar nicht die größte, wohl aber die blutigste Schlacht des American Civil War – Grund genug, das Sequel zu Meiers Schlachtenepos so zu betiteln. In 18 neuen Szenarios findet der Fan des klassischen Wargames Gelegenheit zu relativ spannenden Kämpfen mit einer beachtlichen KI – oder auch einmal einem menschlichen Bildschirmgeneral. Der Computergegner läßt sich in weitem Rahmen einstellen und bietet zur Abwechslung eine echte taktische Herausforderung. Die Grafik ist leider nicht mehr das, was wir heutzutage erwarten, da sie vom 1997er-Vorgänger ohne Veränderung übernommen wurde. Auch reine Wargames bieten inzwischen deutlich mehr für's Auge. Das Gameplay dagegen steht wie schon beim Vorgänger auf einem unbezweifelbar hohen Niveau.■

Angriffsrichtungen und Mündungsfeuer zeigen dem Chefstrategen, wo's langgeht



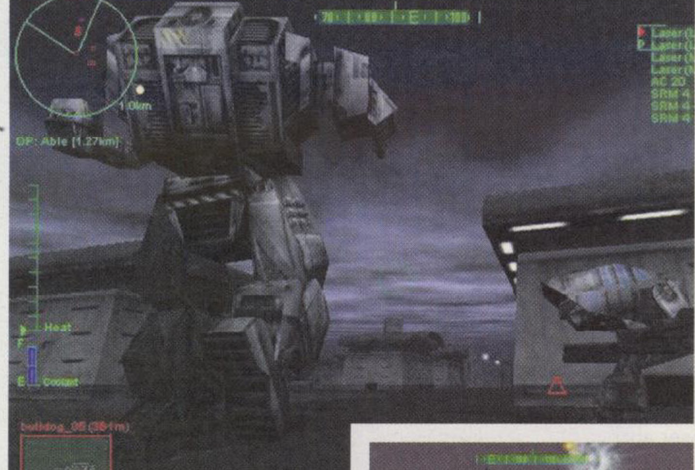
Truppenaufstellung, Moralpunkte und Kommandeure lassen verzwickte taktische Puzzles entstehen

Mechwarrior 3: Pirate's Moon

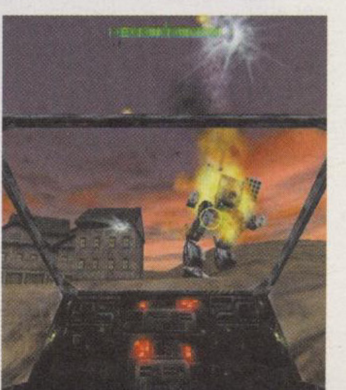
Mechwarrior 3: Pirate's Moon
GENRE: Action
HERSTELLER: Microprose

Maik Wöhler

Voriges Jahr bescherte Microprose allen Battletech-Anhängern mit dem dritten Teil der Mechwarrior-Reihe ein wahres Feuerwerk. Interessant und intelligent designte Missionen verlangten nicht nur Geschick im Umgang mit den Waffen, vielmehr auch den richtigen Einsatz der Kameraden im Gefecht. Grafik und Sound waren ebenfalls sehr beeindruckend, und mit Subwoofer-Verstärkung kam bei dem Stampfen der Mechs die richtige Atmosphäre auf. Die vielen Bugs störten jedoch das Vergnügen und Profis fühlten sich zuweilen unterfordert. Das Add-On **Pirate's Moon** schickt wackere Mechpiloten erneut in die Schlacht. Die 20 Missionen umfassende Kampagne ist gerade für diejenigen etwas, denen das Hauptprogramm zu einfach war. Der Schwierigkeitsgrad ist gleich zu Beginn sehr hoch angesiedelt und dürfte Gelegenheitsspieler vor Probleme stellen. Da die Bugs der Vollversion mittlerweile behoben sind, kann das Zusatzpack in Ruhe genossen werden. Leider ist **Pirate's Moon** nur als Import zu bekommen, da es offiziell nicht in Deutschland vertrieben wird. Abhilfe schafft einer der vielen Versender, wie beispielsweise PCFun **(www.pcfun.de)**, die regelmäßig Lieferungen aus Übersee bekommen. Insgesamt ein gelungenes Add-On, das ich allen Mechpiloten empfehlen kann. ■



Der Schwierigkeitsgrad ist bei diesem Add-On gerade für Veteranen der alten Kriege zu empfehlen



F/A-18



F/A-18

GENRE: Simulation

HERSTELLER: Jane's/EA

Maik Wöhler

Und wieder einmal scheint es an der Zeit für Jane's zu sein, uns mit einem Simulator zu einer alten Bekannten, der F/A-18, zu erfreuen. Diesmal geht es alten Feinden, russischen Militärs, an den Kragen, die den eh schon brüchigen Weltfrieden nicht akzeptieren wollen. Der Feldzug ist so unterteilt, daß an drei verschiedenen Stellen der Einstieg in den Konflikt ermöglicht wird. Die Grafik ist ansehnlich, aber wie bereits bei F-15 auf Dauer etwas eintönig. Die Missionsziele sind durchweg gut designt, bieten aber, entsprechend dem Szenario, nicht Neues oder Aufregendes. Neben der Kampagne gibt es Trainingsmissionen, die Neulingen den Einstieg erleichtern sollen. Einzelmissionen stehen für den schnellen Snack für Zwischendurch zur Verfügung. Diejenigen unter Euch, die menschliche Kontrahenten bevorzugen, können im heimischen Netz oder im Internet via Jane´s eigenem Dienst ihren Ambitionen freien Lauf lassen. Bis zu acht Piloten dürfen sich auf virtuellen Arenen beharken. Insgesamt bietet das Programm zwar nichts gravierend Neues, ist dennoch aber eine gute Simulation, die die Fans des betagten Kampfjets durchaus erfreuen dürfte. ■



Und abermals dürft Ihr mit der F/A-18 gegen böse Russen fliegen

Thandor



Und auch im Winter, wenn es schneit: Thandor bietet den derzeit besten Kompromiß aus komplexer 3D-Strategie und einfacher Bedienung (oben)

Thandor

GENRE: Strategie

HERSTELLER: Innonics

Fritz Effenberger

Normalerweise testen wir in der Rubrik update.zip ja die deutschen Versionen der Spiele, die wir ursprünglich in englischer Ausführung vorgestellt hatten. Thandor ist aber ein Inlandsprodukt und auch einen zweiten Blick wert. Im Bemühen, einen wirklich guten Job zu machen (was ihnen auch gelungen ist), haben die Entwickler nämlich die Fachpresse mit einer Serie von „Fast-fertig-Testmustern“ versorgt und auch an den Features und Bugs noch bis zuletzt gefeilt. Freunde der Bildschirmstrategie: Hier ist die Verkaufsversion! Und tatsächlich muß man den hannoveraner Innonics neidlos konstatieren, daß sie eine in jeder Hinsicht runde Sache abgeliefert haben. Die Kamerasteuerung, Problemzone jeder aktuellen 3D-Strategie, ist individuell konfigurierbar und erreicht die leichte Hantierbarkeit von Warzone 2100. Einheiten verhalten sich sinnvoll und intelligent, allerdings ist die Wegfindung ein schwieriges Unterfangen, und einzelne Fahrzeuge in der Marschkolonne trippeln unschlüssig hin und her. Auch konnte ich mit Stirnrunzeln beobachten, wie ungünstig stehende Units sich gegenseitig beschädigten oder fröhlich in der Feuerlinie stehende Felsbrocken beschossen.



Nein, der gegnerische Kampfmech soll nicht frieren. Wir heizen ihm ein.

Daß die Radarkarte nur einen Ausschnitt der Welt zeigt, ist nach wie vor gewöhnungsbedürftig, und die Präsentation der Hintergrundgeschichte eher blaß. Deswegen hat Thandor ja auch keine 90er-Wertung bekommen, sondern nur einen, allerdings redlich verdienten, Power-Play-Award mit Kaufempfehlung. ■

Chessmaster 7000



Oops! Unübersichtlichkeit ist der Haken an der süßen Salz&Pfeffer-Optik.

Chessmaster 7000
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Mindscape

Luc Martin

Mindscape präsentiert uns auch dieses Jahr wieder ihren bärtigen Schachmeister. Offensichtlich fühlen sich seine Entwickler der Konkurrenz schon um fünf Jahrtausende voraus, denn in anderen Sparten würde das Spiel „Chessmaster 2000“ heißen. Der neue Sproß folgt trotzdem brav den alten Traditionen seiner Serie und erweitert das Konzept lediglich. So erwartet den Spieler eine geringfügig erhöhte Spielstärke, eine vergrößerte Eröffnungs- und Spielbibliothek, neue Tutorials für alle Altersgruppen, Hunderte von mit kleinen Fotos und eigener “Persönlichkeit“ versehene KI-Gegner, zusätzliche Spielhilfen, Menüs und Optionen aller Art. Dazu kommt ein anständiger Turniermodus, die obligatorische Elo-Punkte-Bewertung sowie umfangreiche Multiplayeroptionen. So weit, so gut, wären da bloß nicht diese Kleinigkeiten, die Chessmaster auch in dieser neuesten Version daran hindern, die Krone der PC-Schachsimulation an sich zu reißen. Zunächst beeindruckt es nicht gerade mit überzeugender Spielstärke. Schwerer wiegt aber die Umständlichkeit des Interfaces´ gepaart mit der Tatsache, daß die Unzahl aufwendig gestalteter 3D-Spielbretter beinahe ausnahmslos der Übersichtlichkeit abträglich sind. Schließlich wirkt das Ganze trotz der Computerpersönlichkeiten allzu kalt und leblos, um zu mehr als zu Übungszwecken an den Monitor zu fesseln. Immerhin machen die ausführlichen Schachlehrgänge auch das neue Programm für Einsteiger interessant. ■

Planescape: Torment DEUTSCHE VERSION

Planescape: Torment
GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: Interplay

Luc Martin

Nach den äußerst positiven Kritiken in der Fachpresse (Award in PP 2/2000), wird es manchen freuen, daß es nun auch die deutsche Lokalisation des außergewöhnlichen Rollenspiels gibt. Zwar wird die überwiegend hohe Qualität der Umsetzung durch einige Schönheitsfehler wie z.B. die wenig überzeugenden Sprecher und die stellenweise zu wörtliche Übersetzung etwas gedämpft, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Und selbst, wenn gerade die konkret benannten Eigennamen und Örtlichkeiten dadurch etwas holprig wirken – ein „Tenement of Thugs“ klingt halt passender als ein „Mietshaus der Schläger“ – bleibt Planescape: Torment das mit Sicherheit überzeugendste Rollenspiel des letzten Jahres. Zudem können mit dem erhältlichen Patch, der auch mit der deutschen Version problemlos funktionieren müßte, gleich zwei der wenigen im Test erwähnten Kritikpunkte behoben werden. Zum einen wurden die Ladezeiten zwischen den einzelnen Abschnitten von Sigil auf ein erträgliches Minimum reduziert, zum anderen wurde ein Bug entfernt, durch den die Engine plötzlich ins Stocken geriet. Unter dem Strich brauchen also wirklich nur Fans von Originalversionen den Aufpreis in Kauf zu nehmen, alle anderen können sich getrost mit der Schlachtaxt anstatt der Battleaxe auf die Suche nach dem Geheimnis des Namenlosen wagen. ■



Vorsicht: Nicht alles, was wie Annah aussieht, ist auch Annah!



Die Zaubersprüche gehören zu den grafischen Leckerbissen des Spiels

Fritz 6

Fritz 6

GENRE: Strategie

HERSTELLER: ChessBase/Eidos

Luc Martin

Fast gleichzeitig mit dem neuen Chessmaster bringt Eidos dessen schärfsten Konkurrenten und Nachfolger des bisherigen Genreprimus Fritz in die Regale. Nachdem das Programm letztes Jahr für Aufsehen gesorgt hatte, als es Schachkoryphäe Garri Kasparov auf einem handelsüblichen Pentium III arg in Bedrängnis brachte, überrascht es wenig, daß es die Konkurrenz von Mindscape in Sachen Spielstärke deutlich in seine Schranken weist. Doch davon hat der gewöhnliche Spieler wenig bis gar nichts, außer der Gewißheit, das stärkste Programm auf dem Markt zu besitzen. Fritz 6 bietet aber auch noch einiges mehr. Zwar beschränkt sich die Auswahl an Gegnerpersönlichkeiten auf den namensgebenden Fritz in einigen verschieden starken Ausführungen, doch dieser kommentiert derart trocken, amüsant und vor allem absolut passend den Ablauf einer Partie, daß das Spiel selbst nach etlichen Niederlagen noch motivierend bleibt. Zudem verfügt das spartanische, aber jederzeit übersichtliche Interface über zuschaltbare Hilfefunktionen, die eine Trainingspartie laufend analysieren, dem Spieler unaufdringlich unter die Arme greifen und auf Fehler aufmerksam machen. Trotz der relativen Armut an Zusatzfunktionen ist Fritz 6 ein würdiger Thronfolger, und seine herrlichen verbalen Ausbrüche lassen jeden hart erkämpften Sieg zum zuckersüßen Triumph werden. ■



Bei zugeschalteten Hilfefunktionen entgeht uns kein noch so hinterhältiger Plan des Gegners



Psychedelischer Fritz: Die 3D-Ansicht läßt sich beliebig konfigurieren

Virtual Pool Hall

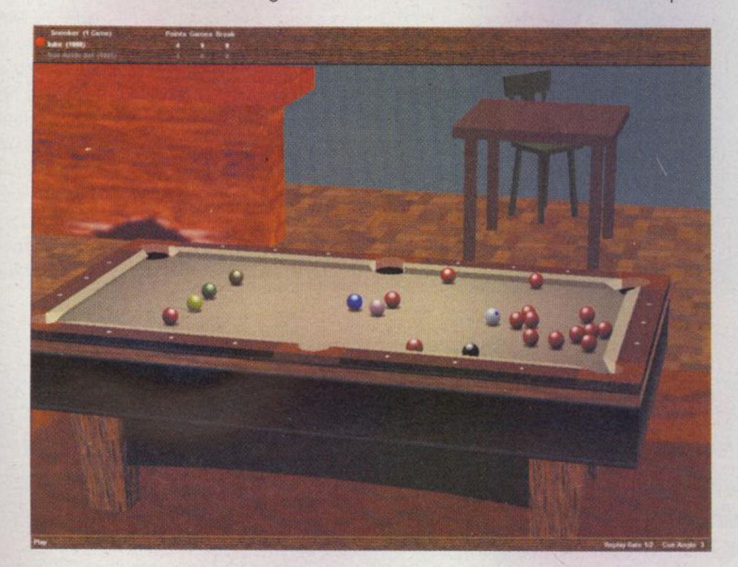
Virtual Pool Hall

GENRE: Sportspiel

HERSTELLER: Celeris/Interplay

Luc Martin

Unter den Sportspielen hat die Billardsimulation eine privilegierte Stellung : In einem perfekt rechteckigen Rahmen stoßen vollkommen runde Kugeln mit nur wenigen Variablen belastet aufeinander – simple Physik! Deshalb ist dies auch einer der wenigen Sportarten, die digital wirklich simuliert werden können. Interplay präsentiert nun den dritten Teil der Virtual Pool-Serie, die schon bisher als realistischste Computerumsetzung des Themas galt. Was hat sich nun im Vergleich zum zwei Jahre alten Vorgänger getan? Recht wenig, bietet man uns doch geradewegs eine vierte Tisch- sowie neue 23 (bisher: 12) Spielvarianten in einer nur leicht aufpolierten Grafik. Nach wie vor bleiben aber die Steuerung und das Physikmodell unerreicht. Schade ist hingegen, daß die Hauptschwachpunkte des Vorgängers nicht überarbeitet wurden. Nach wie vor spielt man auf einem sterilen Tisch inmitten eines unansehnlichen (glücklicherweise ausblendbaren) Raumes gegen anonyme Computergegner, der Simulation fehlt jegliches Kneipenflair. Außerdem sind die Distanzen aus der flachen Ego-Perspektive nur schwer einzuschätzen, so daß vor jedem Stoß etliche Kamerawechsel vonnöten sind. Trotzdem, ein moderner Top-Spielecomputer ist noch immer wesentlich günstiger als ein guter Pool-Tisch, und das Spielgefühl ist so realistisch, daß Virtual Pool Hall durchaus taugt, um sich zu Hause für den Pool-Abend in der Bar vorzubereiten. ■



Auch das ist möglich: Snooker auf dem kleinen Bartisch



Der Computergegner muß hier die gelbe 1 treffen – na dann, viel Spaß!

POWER PLAY 4/2000

ERSCHEINT AM 13. MÄRZ 2000



ALIENS IM VISIER

Seid dem ersten Teil sind annähernd drei Jahre ins Land gegangen. Der grafischen 3D-Darstellung von **MDK** 2 tat das nur gut. Das Spielprinzip hat sich sich allerdings nur marginal geändert: Die Aliens sind zurückgekehrt. Nacheinander dürfen wir ihnen mit drei Helden das Leben schwer machen, wobei der beliebte Sniper-Modus wieder eingebaut wurde. Falls Bioware/Interplay sich sputet, können wir in vier Wochen mehr berichten...



ZIELEN STATT BALLERN

Half Life war 1999 eines der beliebtesten Actionspiele für PC. **Counter-Strike** gehört heute zu den beliebtesten Online-Mods überhaupt. Es handelt sich um eine sehr gelungene Half-Life-Modifikation, die den Realitätsgrad auf das Niveau von Rogue Spear hebt. Gefordert werden vom Spieler taktisch geschickte Teamarbeit, um Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien – oder umgekehrt. Über den Gegenangriff berichtet unsere nächste Online-Rubrik.



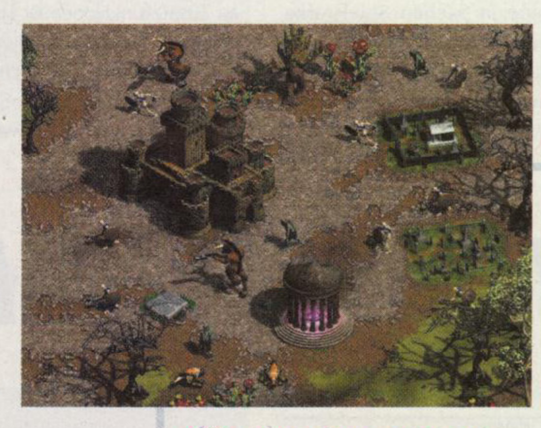
Flughafen Manager

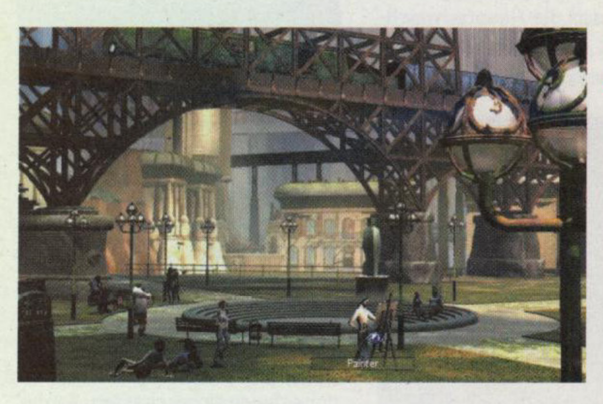
Aus den Helden der Lüfte sind Luftkutscher geworden, aus den Hoppelbahnen von einst gigantische Großflughäfen mit komplexen Abläufen erwachsen. Heldenhaft, wer heute eine solche Airport-City managen kann, ohne daß Gebäude abbrennen, Flugzeuge abstürzen, Angestellte oder Passagiere meutern. **Flughafen-Manager** von Take 2 dient Euch den Chefsessel an, bei dem Ihr neue Fluglinien ebenso wie neue Shops zulassen könnt..



MICHI, MACH TEMPO!

Formel-1-Fans durchleben beinahe an jedem Rennwochenende eine Berg- und Talbahnfahrt der Emotionen. Die turbulenten Ereignisse auf der Strecke sind oft unverhersehbar und nicht selten völlig unverständlich. Warum wurde Coulthard im Regen langsamer? Warum kam Alesi nicht zum Tanken rein? Die F1-Teams haben 1999 sicherlich manche Fehlentscheidung gefällt. Ihr könnt es in 2000 besser machen: Mit **Grand Prix World**, dem F1-Manager von Microprose, kontrolliert Ihr einen Rennstall Eurer Wahl – von Fahrer- und Werbeverträgen bis hin zur Teamorder während des Rennens.





THE LONGEST JOURNEY

Es ist womöglich das Letzte seiner Art: Bei **The longest Journey** handelt es sich um ein klassisches 2D-Point&Click-Adventure, das von atmosphärischen Standbildern und kniffligen Rätseln lebt. Thematisch haben sich die Mannen von FunCom ein etwas esoterisch angehauchten Background ausgesucht: Wir reisen zwischen den Dimensionen, um die Balance zwischen einer Fantasy- und einer SF-Welt wiederzufinden und sie so zu retten.

KÖNIGLICHE ORDER

Echtzeit-Strategie ist etwas für Maus-Virtuosen und jene PC-Strategen, die auch im hektischen Mehrfrontenkrieg cool die Übersicht behalten. **Majesty** von Microprose nimmt gestreßten Echtzeittaktikern etwas von ihrer Bürde, denn hier seid Ihr wirklich nur königliche Majestät und Oberbefehlshaber. Ihr entscheidet über neue Bauwerke, vergrößert Eure Burg, macht Euch Ritter, Bogenschützen oder Zauberer dienstbar und laßt bessere Waffen entwickeln. Arbeiten, forschen, entdecken und kämpfen können Eure Untergebenen ganz eigenständig. Ihr bestimmt nur noch die lohnenden Ziele...

Wer spielt welche Rolle?



Das Rollenspiel-Genre erlebt ein Revival - trotz solcher Enttäuschungen wie Ultima IX. Für dieses Jahr steht uns eine Reihe hochinteressanter Neuerscheinungen bevor. Die spannendsten Titel (zum Beispiel **Neverwinter Nights, Baldur´s Gate 2, Diablo 2, Wizardry 8, Might and Magic 8**) und alle wichtigen Details tragen wir in der nächsten Ausgabe für Euch zusammen.

MANCHMAL IST ES MIT EINEM HÄNDEDRUCK NICHT GETAN

confidential target information

PASSPORT

FLIGHT
D BAA6054 26B
H UST3001

■ Sicherheitsstufe COV9......
.........Bitte passieren.



Dreißig explosive Missionen und innovative Mehrspieler-Modi in der Rolle eines Profisöldners.



Unvergleichliche Präzision und rasantes Gameplay durch die 3D-beschleunigte id-Engine und das Ghoul-Rendersystem.



Eine brisante Hintergrundhandlung, die dem echten Söldnerleben in nichts nachsteht.

SOLDIER OF FORTUNE®





